#336 PS4 · PS5 · XBOX ONE · XBOX SERIES X · SWITCH · PC · MOBILE · VR

POWER UNLIMITED

NUMMER VOL NOSTALGIE

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

SHREDDER's REVENGE

OP TIJD TERUG?

KINGDOM HEARTS IV HEEFT Z'N HART OP DE JUISTE PLEK ZITTEN · OP ZOEK NAAR DE WAARHEID ACHTER GAMELEGENDES · HET VERHAAL VAN PATCHES, DE LAFFE BACKSTABBER · DE WAARHEID ACHTER ELDEN RINGS SUCCES LIGT IN 1988 · F1 2022 MAG WEL WAT ONVOORSPELBAARDER · MOLENS EN KLOMPEN: NEDERLAND IN GAMES · IN DE GROOTSTE GAMESENSATIE VAN 2022 HOEF JE ALLEEN TE LOPEN



WWW.PU.NL
JUNI 2022
€ 6,75



RESHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!







Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 **EEN JAAR**

12 maanden Power Unlimited
Voor maar € 64,95 (€ 5,41 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 **EEN HALFJAAR**

6 maanden Power Unlimited
Voor maar € 38,00 (€ 6,33 per editie)




+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME





Rygar en Rage

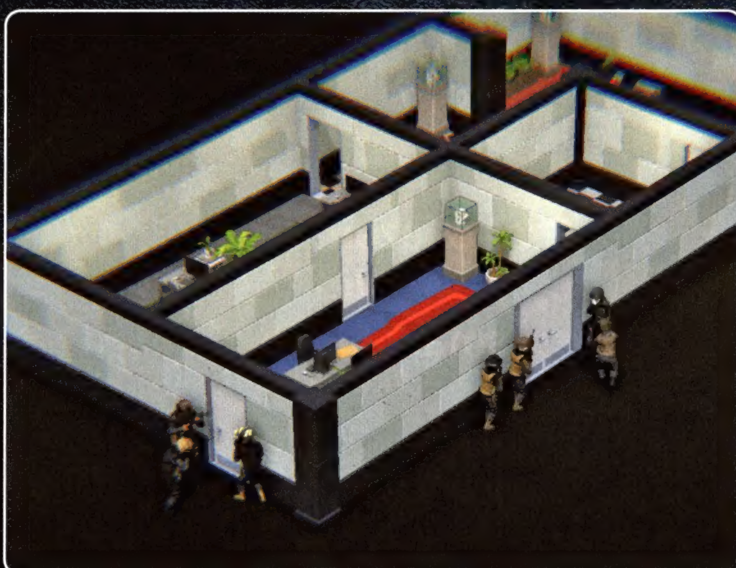


Voor mijn verhaal over Elden Ring en hoe die teruggrijpt op moeilijke games uit de jaren tachtig, dook ik via mijn Switch weer eens in wat oude games die ik al lang niet meer had gespeeld, zoals het hier afgebeelde Rygar. Maar weet je wat pas echt moeilijk is? Een screenshot vanaf je Switch (zonder de geheugenkaart eruit te halen) verplaatsen naar je telefoon of computer! Echt, het leverde meer frustratie op dan ik ooit in een Souls-game of 80's game heb gevoeld.

Ei-aarsmieren



Ja, we hebben het ongeveer het hele jaar op deze pagina over Elden Ring, maar die game is dan ook wel een fucking fenomeen. In zo'n mate dat ik bezig ben met de game op Platinum te halen, terwijl ik hiervoor nog nooit een soulslike heb uitgespeeld. Dit avontuur brengt me naar plekken van pure nachtmerrie en walging, zoals dit nest van broedende mieren! Door dit soort afschuwelijkheid ben ik de game eigenlijk alleen nog maar meer gaan waarderen...



Als Plan A faalt...

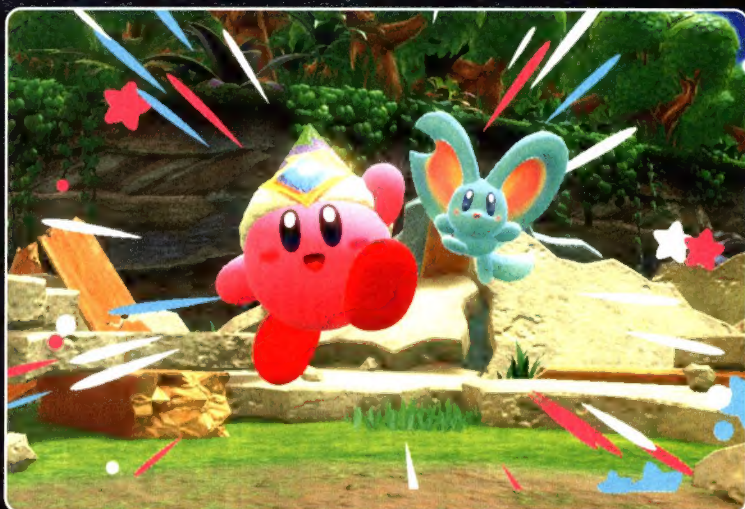


Oké, dit zal niet alle gamers warm of hard maken, maar dat moment dat je in No Plan B op start duwt en dan hands-off op het beste moet hopen blijft een unieke soort kick.

Kirby's Odyssey



Na 120 uur Elden Ring is het echt effe tijd voor iets rustigs. Enter Kirby and the Forgotten Land! Normaal gesproken ben ik niet zo van Kirby, maar hey, dit is gewoon Mario Odyssey in een Kirbyjasje. Love it! Na twee uurtjes spelen ben ik vooral benieuwd in wat voor random voorwerpen Kirby nog meer gaat veranderen...




Pag. 018


Pag. 020


Pag. 054


Pag. 060


Pag. 062

COVERVIEW

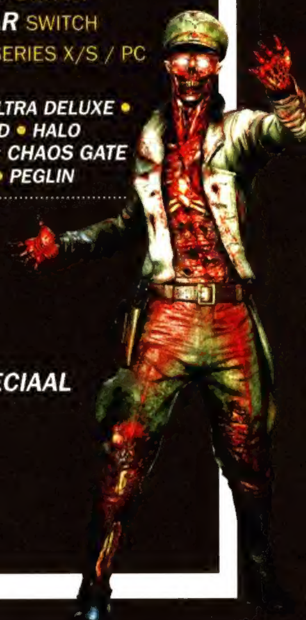
FIRST LOOKS

PREVIEW

SPECIAAL

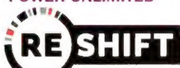
REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*
UITGEVER *Dirk-Jan Hartog*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

WAT IS JOUW TMNT?



Wat is nostalgie voor jou? Waar krijg jij dat warme, veilige gevoel van dat je doet denken aan vroeger? Is het lekker eindeloos bouwen in Minecraft? Seizoen 1 van Fortnite? Vanilla World of Warcraft? Bob de Bouwer? Koa the Kangaroo? Disney-games en -films zoals Tarzan, Hercules en Aladdin? Of ben je meer van mijn leeftijd en is hetgeen wat er op de cover van deze PU staat wat jouw kinderhartje doet verwarmen? De Teenage Mutant Hero Turtles, van de introtune uit de cartoon uit 87 tot en met de geur van de action-figures, het kwam allemaal tot me terug toen ik de coverview van deze maand schreef. Dus het is weer zo'n nummertje geworden, eentje die druipt van de heimwee naar vroeger. Kijk maar naar het artikel over World of Warcraft van Marvin en Alie; denk je dat ze het nog zouden spelen als ze niet hoopten dat de MMO weer zo zal worden als het ooit was? En Kingdom Hearts 4, waar PeterKoelewijn op vooruitblikt, is vooral zo'n populaire franchise omdat die Disney-personages ons doen denken aan eenvoudigere kindertijden, niet waar? Dan is er Vampire Survivors, dat qua graphics volledig terugvalt op decennia geleden, terwijl de gameplay toen ook al had kunnen bestaan. In mijn preview van Dune: Spice Wars kan ik het niet laten om te mijmeren over Dune II: Battle for Arrakis en Dune 2000, terwijl Trek To Yomi een ode is aan de inmiddels overleden Akira Kurosawa. En Jurjens feature waarin Elden Ring vergeleken wordt met gamen in 1988, tja... dat behoeft geen verdere toelichting. Net zoals het feit dat we het überhaupt over Monkey Island hebben in 2022! Een lekker nostalgisch PU'tje dus, maar dat vinden jullie vast niet erg. Hopelijk zit er ook iets tussen wat jouw kinderhartje doet verwarmen. ● *Wouter*



DON-STUFF-OF-NIGHTMARE-TELLO

Ondertussen...



Raf

Ontdekte deze maand...

...in New York een heel klein beetje thuis.



Peter

Verbleef deze maand...

...met vrienden in een Belgisch spookkasteel voor een weekend vol Dungeons & Dragons. We hadden zelfs een Poetin-tafel.



Jacco

Ging deze maand...

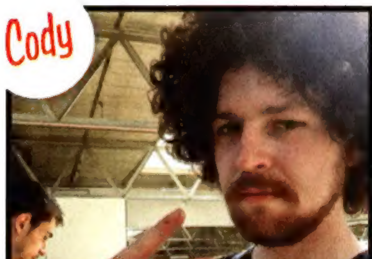
...samen met Cody op perstrip naar De Jeugd van Tegenwoordig. Er bleken helemaal geen games te zijn, maar leuk was het wel.



LauraJenny

Reisde deze maand...

...naar Noto, Sicilië, om dat ricotta-ijs te proberen uit Netflix-serie Chef's Table. Net zo koud als mijn hart: heerlijk!



Cody

Vond deze maand...

...mijn funky side in een verdwaalde doos met pruiken. Een ding is zeker, deze doe ik voorlopig niet meer af.



Martin

Mocht deze maand...

...een tv weggeven, en ik voel me soms een soort van Mr. Beast light.



Marvin

Werd deze maand...

...de trotse eigenaar van m'n eerste auto! Al die uren Forza Horizon 5 stoomden me klaar voor dit moment.



Jurjen

Bezocht deze maand...

...de Made in Asia-expo in Gorinchem. Leuke beurs, met naast games, anime en cosplay ook aandacht voor de wat tijdlozere Aziatische cultuurfenomenen, zoals, eh... het zitten op een laag bankje.



Samuel

Bezocht deze maand...

...weer even mijn spirit animal. Niemand begrijpt me zo goed als Benedict hier: net als ik houdt hij van metal en het laten van hele harde boeren.



Wouter

Deed deze maand...

...samen met mijn vriendin weer weinig anders dan chillen in onze goddelijke set-up deluxe. Koningsdag? Moar like Elden Ring-dag!



Dwayne

Was deze maand...

...lekker een paar dagen in Kopenhagen met mijn vriendin! Weinig games en films, maar wel heel veel mooie natuurpareltjes, waaronder een awesome vlindertuin. Het resultaat: deze hoogwaardige natuurfoto.

Wordt vervolgd...





Tiny Tina, maar nu echt!

In de vorige PU zag je al hoe we strandden achter de douane bij Schiphol, maar afgelopen maand is het dan toch eindelijk gelukt. Geen lange rij op de luchthaven die ons tegen kon houden, want we moesten en zouden naar het Rcadia-hotel in Hamburg, waar een heuse Tiny Tina-suite op ons stond te wachten. En poahhh... dat was wel een lekkere ervaring hoor, een appartement met vier verschillende slaapkamers, natuurlijk in thema. Een woonkamer met een dikke 65inch-tv en een gameroom met vier game-PC's en PS5's. Dat met een goed gevulde koelkast die maar aangevuld bleef worden... Yep, niet slecht.



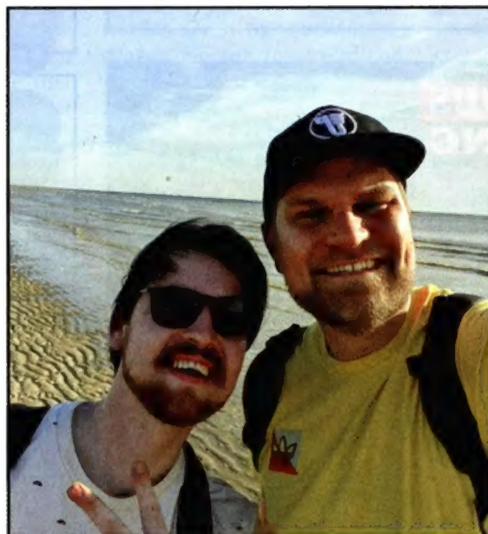


De Grote Pakjesprijzenloop



Nog steeds zijn Tjeerd en Cody aan het klagen. Nu doen ze dat eigenlijk elke dag wel, maar ze zeuren dit keer niet omdat ze een savegame kwijt zijn, of omdat een controller is gesneuveld, maar omdat ze de blaren op de poten hebben staan! Het duo moest – ja, móést – namelijk dik 28 kilometer lopen! Waarom dan? Nou, elk jaar doen we de Grote Sinterklaasstream en geven we de hele dag cadeaus weg en halen we geld op voor een goed doel. Omdat we de afgelopen feestdagen aan het verhuizen waren, hebben we het hele feest verplaatst naar de lente en het feest de naam Grote Pakjesprijzenloop gegeven. Want niet alleen hebben we de hele dag prijzen weggegeven aan mensen op ons Twitch-kanaal, ook liepen Cody en Tjeerd voor elke euro die werd gedoneerd 10 meter! Dit om geld op te halen voor de VN Vluchtelingenorganisatie. De eindstand staat op dik 6300 euro voor het UNHCR, een hoop blije kijkers en dus 28 kilometer op de stappentellers van Cody en Tjeerd. En ja, als je gaat rekenen klopt het aantal kilometers natuurlijk niet, maar hee... ze liepen tegen de zee aan.







Power Spy

● De PU-crew zamelde onlangs geld in voor Oekraïne. Dat deden ze onder meer door te gaan wandelen en de door hen afgelegde meters te laten sponsoren.

● Dat moet welhaast de eerste keer in het bestaan van de PU zijn dat redacteuren geld verdienen door te bewegen.

● De enige andere beweging die dit type mens normaliter maakt, is zich omdraaien in bed als de deadline van z'n artikel verstrijkt.

● Het is dat de Russen in dit verhaal toch behoorlijk aan de verkeerde kant staan, anders had de Powerspy een hoop makkelijke grappen kunnen maken met PU-tin.

● De ontwikkelaar van Call of Duty is bijna 70 miljard waard en de ontwikkelaar van Tomb Raider 300 miljoen.

● Dat vindt de Powerspy nu niet bepaald een inclusieve vergelijking.

● In de VS schoot de politie onlangs een jongen dood die Pokémon-kaarten en een pizza had gestolen in een winkel.

● De Powerspy was flabbergasted toen hij dit bericht las.

● Wie mixt nu Pokémon met pizza...

● Ubisoft schijnt te koop te staan en eerste gesprekken schijnen te hebben plaatsgevonden.

● Ubisoft kennende zal daar dan wel een vervolg op komen.

● Dit is met afstand de slechtste grap die de Powerspy deze maand heeft gemaakt.

● Het kan nu alleen nog maar beter worden...

● Exact wat Konami over eFootball dacht toen de uitgever onlangs een grote patch voor de game uitbracht.

● Dit moet de makkelijkste pitch ooit zijn geweest.

● eFootball was zelfs beter geworden als Konami een chimpansee binnen de engine wat random op een toetsenbord had laten rammen.

● Waarbij de chimp een blinddoek opheeft.

● Devolver deed met de behoorlijk pittige game Sifu iets wat maar weinig makers van moeilijke games doen. Ze implementeerden alsnog een lagere moeilijkheidsgraad.

● Sam vindt de game met terugwerkende kracht nu slechter dan eFootball. »

DEUS EX-REBOOT OF TOCH THIEF?

Onlangs nam de Embracer Group uit Zweden voor 300 miljoen dollar een aantal studio's van Square Enix over. Het betrof onder andere Eidos, Crystal Dynamics en Square Enix Montréal. Bewezen makers van prachtige franchises als Deus Ex, Tomb Raider, Legacy of Kain, Commando's en Thief.
Hebben we hier te maken met het 'koopje van de eeuw'? En van welke 'gouwe ouwe' franchise zouden we graag een reboot zien? We legden deze twee vragen aan de redactie voor.





Als Microsoft 70 miljard betaalt voor Activision en Sony miljarden voor Bungie, dan is dit een absoluut schijntje. Deus Ex, Tomb Raider en Thief zijn ijzersterke franchises die met een beetje liefde echt uit de as kunnen herrijzen. Dan haal je die 300 miljoen er zo uit. Embracer Group is sowieso goed bezig. Slim scouten en voor een prikkie veelbelovende studio's of studio's die ff een dipje hebben, binnenhengelen. Om ze vervolgens helemaal op te laten bloeien en er de vruchten van te plukken. Sure, je haalt soms een flop binnen, maar er hoeven maar één of twee parels tussen te zitten en het is kassa!
Qua Embracer-IP's heb ik het liefst een nieuw deel van Dead Island, Gothic of Risen. Of gewoon alle drie. Daar zou ik zó 300 miljoen voor betalen... Uhm, in Vietnamese Dongs dan, hè.



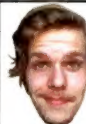
Op het eerste gezicht lijkt 300 miljoen peanuts. Maar deze groep studio's maakte in 2021 200 miljoen verlies. Dus tja... Doe mij verder maar Legacy of Kain. Nooit gespeeld, maar ik hoor van gewaardeerde collegae dat het een meesterwerk is. Laat maar zien dan.



Dat bedrag is een schijntje, lijkt me. En een nieuwe Legacy of Kain zie ik wel zitten, al lijkt de kans me klein.



Dat Wii Sportst lekker hoor, op zo'n 24 karaats gouden Wii.



Puur en alleen naar de IP's gekeken die met de aankoop gemoeid zijn – ik heb geen flauw benul van hoe makkelijk het wordt om al die bedrijven er financieel weer bovenop te krijgen – zou ik zeggen dat het een koopje is. En ik sluit me aan bij Graddus: ik zou veel overhebben voor een reboot van Gothic, want ik hou van die games. Piraatje spelen in Risen vond ik ook fantastisch, maar dat is nog te recent om aan een reboot te gaan denken.



Ik zou bijna durven zeggen dat het zelfs objectief gezien spotgoedkoop is. Niet alleen bezit je hiermee namelijk zowel het grootste vrouwelijke game-icoon aller tijden, Lara Croft, maar je krijgt er ook geweldige franchises bij zoals het belachelijk ondergewaardeerde Legacy of Kain en de beste cyberpunkserie in gaming: Deus Ex. Vooral een nieuwe Soul Reaver-game (wat dus bij Legacy of Kain hoort) zou mij persoonlijk érg blij maken!



Dat bedrag is way above my paygrade. Maar goed, als ze aan de slag gaan, liefst reboots van Thief, Deus Ex en misschien de Commando's-reeks (de Strike Force-flater niet meegerekend).



Reboots en remakes zijn me te makkelijk, doe me gewoon iets nieuws.



Tja, het is wat de gek ervoor geeft. Ik snap wel dat Square Enix graag afscheid neemt van de studio's en hun IP's. Het is inmiddels een meme dat al hun westerse games 'underperformen'. Tomb Raider, Deus Ex, Guardians of the Galaxy; goede reviews, maar de verkoopcijfers waren te laag volgens de bazen in Japan. Ik bedoel, het is op een bepaalde manier ook wel knap dat je een Triple A-game over de motherfucking Avengers kan laten floppen! Hopelijk kan de Embracer Group deze getalenteerde studio's beter managen.
Zelf zie ik Tomb Raider graag terug en ik begrijp dat die al is onthuld zelfs. Dit lijkt me de sterkste franchise en ik vond de vorige trilogie over het algemeen ook goed. Wel hoop ik dat het zich wat meer durft te onderscheiden van Uncharted qua gameplay. Lara hoeft die vervelende Nathan Drake helemaal niet na te apen.



twitter.com/GKJJ

DE GAMESINDUSTRIE IS DE KLUTS VOLLEDIG KWIJT

Als je de zakelijke kant van de industrie volgt, en dat doe ik, dan kan je niet anders concluderen dan dat we ons momenteel in een bizarre tijd bevinden. Een die ik in de dertig jaar waarin ik mezelf gamejournalist mag noemen niet eerder heb meegemaakt.

Nu kun je als gamer zeggen 'lekker belangrijk dat bizz-gelul'. Maar dat is het dus helaas wel. Want wat er nu gebeurt kan, of sterker nog, ís al van grote invloed op wat jij vandaag de dag speelt en hoe je het speelt.

Het lijkt er sterk op dat de industrie zichzelf een iets te grote jas aan heeft gemeten. Games worden letterlijk en figuurlijk steeds groter. Studio's hebben honderden mensen in dienst, games moeten honderden uren gameplay bevatten en budgetten gaan makkelijk de 100 à 200 miljoen over. Waarmee de risico's op een financiële flop navenant groeien.

Neem dan een stap terug, hoor ik je zeggen. Maar dat kan dus niet omdat veel grote publishers aandelen-gerelateerd zijn. Er moet daardoor elk jaar meer winst worden gemaakt. Met als gevolg dat games nog groter en duurder worden en men allerhande zaken in spellen stopt om meer inkomsten te genereren. Die gamers weer niet pruimen, met als gevolg dat… Ja, de bekende vicieuze cirkel.

Alle grote uitgevers, van Ubisoft tot EA en van Bandai Namco tot Square, volgen dit traject. En helaas voor hen lukt het weinige dat traject tot een succes te maken. Dus dan maar nog groter, anders daalt je aandeel en word je opgevreten. Wat doe je als je eigen games dat succes niet brengen? Dan koop je de uitgevers die niet lekker gaan. In de hoop dat nog meer games meer kans bieden op meer winst.

Het afgelopen jaar zagen we veel onverwachte aankopen zoals die van Bungie, Bethesda, Activision Blizzard, een deel van Square Enix, Codemasters, Zynga en zo kan ik nog wel even doorgaan. En doorgaan ga ik de komende PU's zeker, want een mogelijke verkoop van bijvoorbeeld Square Enix, Konami, From Software en zelfs Ubisoft hangt in de lucht.

Het erge van dit alles is dat de gamer er niet beter van gaat worden. De pittige aankoopbedragen moeten terugverdiend worden. Dan ga je geen risico's nemen. Dan zet je in jouw streven om niet opgevreten te worden in op neppe NFT's, games as a service, season passes, gemakzuchtige free-to-play clones, etc.

Totale stress dus. Stress om niet genoeg winst te maken. Stress om op tijd bij een hype te zijn. Stress om games op tijd af te krijgen omdat er geen uitstel mogelijk is. Dit soort stress zorgt allerminst voor een beter creatief klimaat. En een gezond creatief klimaat is het enige dat de gamesindustrie volgens mij uit deze neerwaartse spiraal kan krijgen. Betere, creatieve en toffe videogames. Dus ja, dat bizz-gelul zou je wel moeten aangaan…





> "Ik ben van mening dat Square een bedrijf is dat niks geeft om games en gamefans."



Balan Wonderworld-maker Yuji Naka gaat los op de uitgever.



Power Spy

- Mocht FromSoftware hetzelfde ooit doen met Elden Ring, dan vreest de Powerspy oprecht voor de geestelijke en lichamelijke gesteldheid van ons Spaanse vriend.
- Maar goed, Ubisoft dus, dat heeft de productie van Prince of Persia: The Sands of Time Remake weggehaald bij Ubisoft Pune en Mumbai.
- De game wordt nu verder gemaakt door Ubisoft Montreal.
- Ervan uitgaande dat de twee studio's uit India niet enkel uit hun neus hebben zitten vreten, hebben we hier dan te maken met een remake van een remake?
- Voor eindredacteur Marvin zijn remakes overigens geen nieuws.
- De grammaticale kennis van de meeste redacteuren is zo bedroevend dat de hele PU vol met remakes staat.
- Er is dus een 24 karaats Wii inclusief controller te koop op eBay. Bieden begint bij 300.000 dollar.
- Zou zo'n gouden controller ook meer glorieus driften…
- En als je hem dan ter reparatie opstuurt naar Nintendo, krijg je dan ook een andere gouden controller terug, of een gewone, van plastic…
- Eén ding weet je zeker, als de gouden controller uit je klauwen glipt en tegen je 72" 4K-scherm aanketst, dan is dat scherm zeker kapot.
- Maar goed, als je 300.000 dollar neer kunt tellen voor een glimmende Wii, dan kun je ook wel een nieuw scherm kopen.
- Volgens Activision is de Tweede Wereldoorlog debet aan de tegenvallende verkoopcijfers van Call of Duty: Vanguard.
- De oorlog en de bijbehorende wapens zouden gewoonweg niet meer appelleren aan de hedendaagse gamers.
- Goed om te horen dat de matige verkoopcijfers dus echt niks, maar dan helemaal niks te maken hebben met de neppe nieuwe Warzone-map en het feit dat de game online behoorlijk broken is.
- Overwatch 2 verloor in de tweede week van de beta maar liefst 99% van de kijkers van de eerste week.
- En nee, de beta was toen gewoon online.
- Blijkbaar was het een beetje 'over met het watchen'…
- Een wel goed geïnformeerde insider wist in mei te melden dat we het laatste nog niet gezien hebben van Bloodborne. »

Power Spy

● Dat roepen we echter al een jaar of twee. En er gebeurt niks.

● Blijkbaar wil FromSoftware het gamers ook op dit vlak zo moeilijk mogelijk maken.

● Zouden ze gepest zijn op school ofzo...

● Overigens kun je Bloodborne natuurlijk ook gewoon nog een keer opstarten op je PS4. Dan zie je hem ook...

● Warner Bros. zou zijn gamestudios, verantwoordelijk voor onder andere de Batman-, Lego- en Harry Potter-reeks, te koop willen aanbieden.

● Interessant om te zien of Harry Potter meer waard is dan Lara Croft?

● Vrijwel geen gamer kent deze Embracer Group. Maar dankzij een groot aantal slimme aankopen gaan de Zweden de komende jaren bijna 300 games in de winkels leggen.

● Daar doen PlayStation en Nintendo minstens vijftien jaar over.

● Als ze geregeld wat energiedrank naar binnen gieten...

● Square Enix heeft al bekendgemaakt waar ze de 300 miljoen van de verkoop in gaan steken: NFT's.

● Ze maakten die opmerking exact op een moment dat een rapport aantoonde dat de hele gaming-NFT-markt geïmplodeerd is. De bestaande NFT's zijn niks meer waard.

● Is ook een talent, steeds exact de verkeerde keuzes maken.

● Compleet identiek aan het gedrag dat Wouter vertoont in soulslike-games...

● Blocken als je slaan moet en slaan als je moet blokken of wegrollen.

● Wat betekent dat als Wouter Elden Ring van achter naar voren speelt, zijn moves precies goed uitkomen.

● De eerste mail is vanuit de PU-redactie al naar FromSoftware gestuurd.

● Terug naar het rapport. De meeste NFT's zijn volgens dit paper vrijwel geen cent meer waard.

● Maar als troost, je hebt wel jouw eigen screenshot.

● Wat zullen jouw (toekomstige) kinderen blij zijn met de erfenis...

● Analisten hebben voorspeld dat er nog tot 2024 een schaarste gaat zijn aan chips. »

OPUNIE

EEN GAME-TATOEAGE

Onlangs kreeg JJ de vraag vanuit de industrie of hij nog een tattoo-artist wist die de release van een niet nader te noemen videogame kon omlijsten met een paar live gezette game-tattoos. De klus ging uiteindelijk niet door, maar het bracht ons wel op het idee voor de volgende vraag aan de redactie: Van welke game zou jij (als dat moest) een tattoo laten zetten?



Zelf denk ik al jaren na over een Maori-achtige tattoo. Maar met deze meer abstracte stijl kun je weinig games uitbeelden. En een logo vast op je vind ik lelijk. Ik zou dan toch gaan voor een stijl die ik mooi vind en dat is de Japanse stijl. Ik ga daarom voor een warrior uit Ghost of Tsushima, met wat drakenwerk en schubben eromheen.



Ik zou een tribal tattoo op mijn bovenarm zetten, net zoals Mario stiekem heeft!



Ik heb al een BioShock-tattoo. M'n volgende wordt waarschijnlijk iets uit The Binding of Isaac (als ik die eindelijk 100% uitgespeeld heb), maar ik wil ook al ruime tijd graag een soort blauwdruk of semi-minimalistische versie van de Normandy, het ruimteschip uit Mass Effect, op m'n arm. En dan op mijn andere arm de Enterprise uit Star Trek (de NCC-1701-D uit The Next Generation).

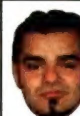


Je kunt niet zeggen dat Xbox niet lekker bezig is.





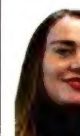
Liever helemaal geen, maar als het echt zou moeten, graag zo'n gepixelde Nine Inch Nails-munitiekist voor je nailgun uit de eerste Quake.



Ik ben allesbehalve een tattoo-persoon, maar als het moet? Dan zou ik óf het kruisvormige logo van Super Smash Bros. nemen (zodat ik stiekem nog kan doen alsof ik gewoon m'n christelijke geloof aan het belijden ben) óf een mooie bonfire van de Dark Souls-trilogie. Zwaard in vlam. Lekker cheesy.



Zelda! En/of iets van Mario. Heb de ontwerpjes al in een mapje zitten.



Ik heb al een tattoo van de onoverwinnelijkheidsster van Mario, maar als ik er nu nog een zou 'moeten', dan zou ik denk ik voor een Locorocootje gaan. Zo schattig en simpel, die kan als kleine tattoo overal wel!



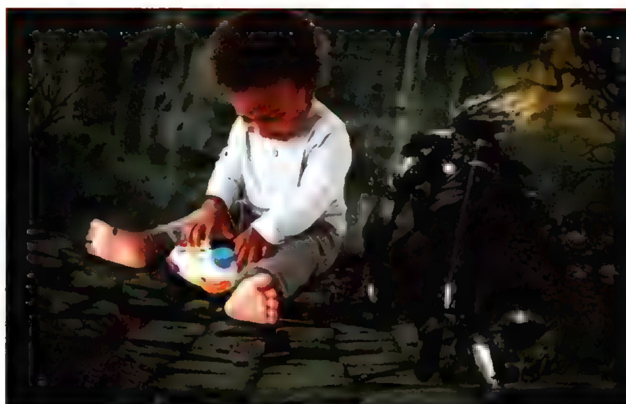
Als het dan écht moet eentje uit Fifa. Nee nee, niet van EA of de game zelf, maar van Ajax!



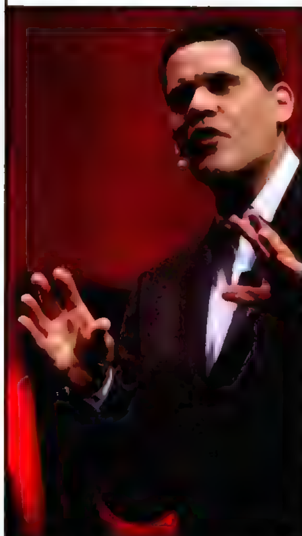


KINDERCONTROLLER VOOR ELDEN RING

Dylan 'Rudeism' Beck is een buitengewoon creatieve YouTuber die er plezier in heeft om games op de verkeerde manier te spelen. Je weet wel, F1 2021 spelen met een Guitar Hero-gitaar. Dit keer heeft hij een Fisher-Price Game & Learn-controller voor kleuters omgebouwd tot een volledig functionerende controller waarmee je op de Xbox Series X/S Elden Ring kunt spelen. Of de eerste kleuters al een serie eindbazen hebben verslagen, is bij het schrijven van de oPU-nie niet bekend, maar laat het Wouter maar niet horen. Zijn broze zelfvertrouwen bereikt een nieuw dieptepunt als hij hoort dat een kind van 2 jaar Starscourge Radahn heeft verslagen...



"Als ik de berichtgeving lees dan herken ik niet meer het bedrijf dat ik drie jaar geleden verliet."



Oud-Nintendo of America-baas Reggie Fils-Aimé baalt van slechte werkomstandigheden bij oud-werkgever

SERIOUS GAMING



Zeg hallo tegen de Hello Kitty-Nikes

Power Spy

- Wees gerust gamers, het betreft hier de kleine onderdelen die er voor zorgen dat je console of PC beelden produceert, en niet die vette schijfjes waar je je toetsenbord of controller mee vet maakt.
- Een van de bekendste streamers van de wereld, xQc, is in mei 2 miljoen dollar kwijt geraakt bij online gokken.
- Dat zijn een hoop subjes...
- JJ heeft in een ver verleden ook wel eens wat geld aan de fruitautomaat verloren. Maar geen 2 miljoen dollar.
- Zoveel pagina's had de PU niet...
- Overigens maakte de vader van xQc zich al voor deze periode zorgen om zijn zoon. Maar de streamer nam de telefoon niet op.
- Waarop pa maar in de chat ging zitten van xQc.
- De Powerspy weet dat hij van een oudere generatie is, maar dit lijkt hem een wel heel omslachtige manier van communiceren...
- Straks geeft een mod pa nog een tijdelijke ban.
- Wat ongetwijfeld de droom van veel kids is...
- 2K schijnt te werken aan een game die de concurrentie moet aangaan met Rocket League.
- De auto's zouden vervangen worden door motoren, voor de rest is de basis identiek.
- Motto van de game: 'Beter goed gejat dan slecht verzonnen'.
- Ubisoft, daar zijn ze weer, is opnieuw begonnen aan ontwikkeling van een nieuw Battle Royale-achtig free-to-play spel.
- Dat terwijl het HyperScape na een jaar al offline haalde.
- Zouden de Fransen er plezier aan hebben om gamers te pijnigen en sarren...
- Konami, ook een publisher die volgens velen verkocht gaat worden, wil zijn naam veranderen.
- De nieuwe naam moet worden, en hou je vast, 'Konami Group Corporation'.
- Gaat eFootball zeker een stuk beter van worden.
- Twitch maakt geen winst en dat moet gaan veranderen.
- Daarom gaan ze streamers pushen meer ads in hun livestreams te verwerken, terwijl ze minder overhouden aan hun subs.
- Dat is een beetje als de spelers van Ajax minder betalen terwijl je ze dwingt meer te scoren.
- Iets zegt de Powerspy dat dit niet werkt.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SHREDDER'S REVENGE

LEO, DON, MIKEY EN RAPH LAPPEN HET WEER



Een punkzwijn, een Russische ex-wapenhandelaar/ neushoorn, hersenen in de buik van een exo-suit en natuurlijk vier ninja-schildpadden die naar renaissancekunstenaars zijn vernoemd. Wouter is gek op deze willekeurige awesomeness en kijkt met kinderlijk enthousiasme uit naar Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge.



x3
000059
LEO
x3
Wouter
KRUIPT ONDER Z'N TURTLES-DEKBED

In de jaren 80 deden bedrijven de gekste dingen om speelgoed te kunnen maken. Dankzij de gestoorde winstgevendheid van Star Wars-speelgoed eind jaren 70, gingen allerlei zakenmannetjes met dollartekens in hun ogen op zoek naar hete IP's die ze konden omtoveren tot winstgevende plastic poppetjes. En dus werden hele universums bedacht zodat er toys van gemaakt konden worden: van metalen planeten waar transformerende robots vandaan komen, tot aan Sword & Sorcery-werelden met een sci-fi-sausje. Vele tekenfilmseries werden simpelweg gecreëerd om speelgoedlijnen te kunnen verkopen, met ongelooflijke resultaten. Kinderen werden getransporteerd naar de prehistorie, waar ruimtewezens gezeten op bewapende dinosauriërs met elkaar streden. Of ze maakten kennis met een katachtig ras van nobele krijgers die hun stervende planeet ontvluchtten om te settelen op een post-apocalyptisch aarde, ver, heel ver in de toekomst. En wat dacht je van het fantasieprikkelende concept van een neo-feodale wereld waarin ridders via hun borstplaten in uit energie bestaande versies van hun totemdieren kunnen veranderen? De creatieve mensen achter bedrijven zoals Hasbro en Mattel bedachten de meest gestoorde concepten, en als zij het zo gek niet konden bedenken, dan schakelden ze de hulp in van creatievelingen uit andere media.



weetje • weetje

De stemmen in Shredder's Revenge worden gedaan door de originele acteurs van de 87-cartoon: Cam Clarke (Leonardo), Barry Gordon (Donatello), Townsend Coleman (Michelangelo) en Rob Paulsen (Raphael). Vermoedelijk zal de oorspronkelijke stemacteur van Shredder, James Avery (uncle Phil uit The Fresh Prince of Bel Air), niet te horen zijn. Hij overleed in 2013.

WOUTERS FAVO TURTLE-TOYS

Baxter Stockman (1989)



Deze speelgoedversie van een tot vlieg gemuteerde Jeff Goldblum was mijn tweede Turtles-action-figure en blijft me fascineren. Zo fucked up, zo gedetailleerd, zo ontzettend 80's (nog nét dan).

Krang (1989)



Hersenen met tentakels uit Dimension X, vers gehouden in een Mobile Life-Support System. What's not to like? Ik weet nog hoe geïntrigeerd ik vroeger was door de combinatie van het brein-roze en doorzichtige plastic van dit action-figure.

Needlenose (1990)

Volgens mij hebben de turtles nog nooit op deze freaky mount gereden in de comics of cartoons, maar dat maakt deze gemuteerde mug niet minder CRAZY!





Power Suit ontmoet shorts

In 1987 liep freelance-zakenman Mark Freedman, gehuld in een driedelig pak, het kantoor binnen van Kevin Eastman en Peter Laird. Deze twee dudes droegen overigens korte broeken en T-shirts, want zij waren niet bepaald van het businessschool-kaliber. Eastman was meer het soort geek



Leo, the Sewer Samurai (1990)

Leonardo was al supercool natuurlijk, met z'n dubbele katana's en onverschrokken leidersmentaliteit, maar als samoerai? Het wordt niet veel doper dan dat!

Antrax (1991)

Naarmate de Turtles-speelgoedlijn zich door de jaren heen uitbreidde, kwamen er steeds meer en steeds gestoordere creaturen bij. Zoals deze fucking mier: 'The Picnic Punk with a Four Fisted Punch!'



Tokka (1991)

Een character uit de live-actionfilm Secret of the Ooze; Tokka lijkt een beetje op een Teenage Mutant Ninja Turtle uit een alternatieve, fucked up dimensie. Een stuk cooler dan z'n wolf-maatje Rahzar! Ik krijg er goede vibes van, want vond die film als ukster best wel cool...





Pterano Don (1997)

Sommige van de action-figures in de late 90's werden een tikje... wanhopig, maar de Dino Turtles vind ik dan wel weer cool! Helemaal als je met coole woordgrappen komt als Pterano Don. LOL!

dat zich onderdompelde in de wereld van comics zoals Captain America, Batman en het wat minder bekende Kamandi, The Last Boy on Earth van de legendarische artiest Jack Kirby. Geïnspireerd door het werk van dit comic-icoon waren Kevin Eastman, samen met mede Kirby-fanaat Peter Laird, aan de slag gegaan met een vanuit hun eigen huis gepubliceerde comic-reeks: Teenage Mutant Ninja Turtles. Een originele, gewelddadige en duistere serie, met schreeuwerige teksten die uit dik geïnkte personages komen. De persoonlijkheid droop ervan af en TMNT werd een hit in Amerikaanse comic-kringen, waardoor zakenman Mark Freedman geïnteresseerd raakte. Hij wist van de Turtles een ware franchise te maken, waar al decennialang cartoons, speelgoed, films en comics van uitkomen. Ohja, en games natuurlijk!

Spirituele rioolrat

Leonardo is de gedisciplineerde leider, Michelangelo het feestbeest, Raphael is de sterke met een kort lontje en Donatello de uitvinder van het team. De tienerschildpadden hebben elk hun geheel eigen wapens en, sinds de cartoon, een eigen kleur masker, waardoor ze makkelijk te herkennen zijn. Splinter is de sensei, de spirituele leider van de Turtles, en bovendien ook een op twee poten lopende rioolrat in een kimono. De grote vijand, Shredder, heeft een bijna Darth Vader-achtige verschijning en April O'Neil, de in gele overall gestoken journaliste, vormt de noodzakelijke menselijke noot. Anders is het ook alleen maar een gemuteerde bende freaks en slechteriken, niet waar? Vreemd genoeg vormt deze bizarre verzameling ingrediënten de ideale basis voor een immens populaire speelgoedlijn, waarvan de eerste serie in 1988 werd gelanceerd. Allemaal dankzij de eerder genoemde zakenman Mark Freedman natuurlijk, hoewel bedenkers Laird en Eastman er op stónden de creatieve controle te houden over de franchise. Iets wat ze ook vrij lang is gelukt, met nog veel meer bizarre producten tot gevolg...

Bodyhorror Toys

Hoogtepunten uit de hoogtijdagen van de Teenage Mutant Ninja Turtles (of, zoals ze in Europa genoemd werden, de Teenage Mutant *Hero* Turtles) zijn action-figures zoals Baxter Stockman; in feite een plastic versie van Seth Brundle, de hoofdrolspeler uit bodyhorror-film The Fly van David Cronenberg. Of Usagi Yojimbo, een samurai-haas die vernoemd is naar een Akira Kurosawa-personage uit een hele andere comicserie, wiens favoriete feestdag 'Easter' is volgens de verpakking van z'n action- »

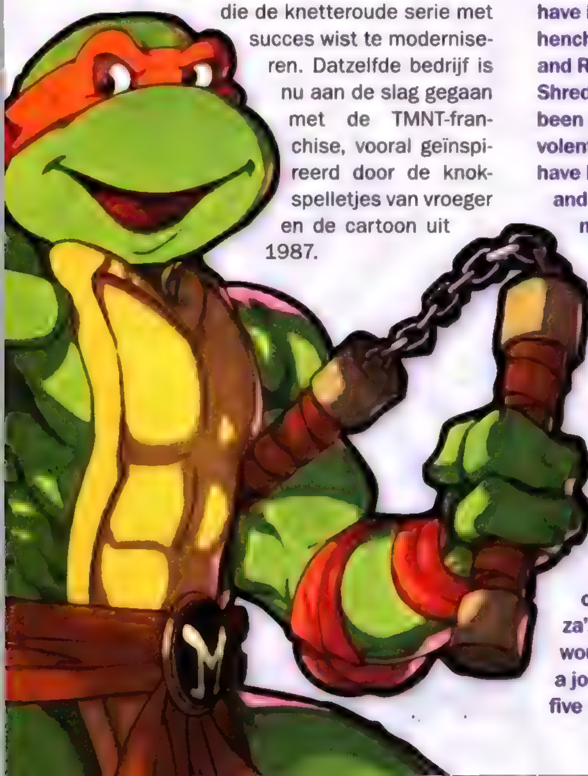


weetje • weetje

Raphael verliet een tijdje z'n schildpadbro's om zich bij een ander team aan te sluiten: de Mighty Mutanimals, bestaande uit leden zoals Leatherhead, Dreadmon, Jagwar en Mondo Geck.



» figure. Maar ook games gebaseerd op de franchise bleken succesvol en heel leuk, waaronder TMNT: Turtles in Time, een van de beste arcadegames en beat-'em-ups ooit. Ook het metroidvania-achtige TMNT 3: The Radical Rescue voor de Game Boy en de Mega Drive-versie van Turtles in Time, Hyperstone Heist genaamd, zijn heerlijke knokspelletjes uit het 8- en 16-bit-tijdperk. Niet geheel toevallig is dat ongeveer dezelfde era als het succes van Streets of Rage, een beat-'em-up-serie waar in 2020 – 26 jaar na deel 3 – een vierde deel van is uitgekomen. Een verdomd succesvol en heerlijk vervolg, mag ik wel zeggen, van een uitgever/ontwikkelaar genaamd Dotemu, die de knetteroude serie met succes wist te moderniseren. Datzelfde bedrijf is nu aan de slag gegaan met de TMNT-franchise, vooral geïnspireerd door de knokspelletjes van vroeger en de cartoon uit 1987.





weetje • weetje

Peter Laird was eigenlijk helemaal niet aan boord met de 1987 TMNT-tekenfilmserie. Zo zei hij in 2012: "Had I (again, speaking solely for myself and not for Kevin) been making the key creative decisions for that first animated series, it would have been VERY different. Among other things, there would likely have been no moronic henchmen like Bebop and Rocksteady. The Shredder would have been seriously malevolent. April would not have been a reporter and constantly needed to be rescued by the Turtles. They would not have been so ridiculously obsessed with pizza, and the Shredder would not have had as one of his businesses a restaurant called 'Ninja Pizza'... And the show would not have had a joke or gag every five seconds."

DE FAVORIETE TURTLES VAN DE REDACTIE



Donatello, want ik ging altijd voor de underdog en Don was niemand z'n favoriet. Bovendien wilde ik altijd anders zijn, dus was de eerste Turtle-action-figure die ik kocht de dude met het paarse masker en de bo! Rebel die ik ben!



Met volle overtuiging antwoord ik: Leonardo! De groepsapp van mijn drie broers en ik heet letterlijk Heroes in a Half-shell. Natuurlijk is er vroeger hevig gediscussieerd over wie welke turtle zou zijn, en als woordvoerder van de gebroeders werd ik uitgeroepen tot Leonardo.



Michelangelo, want hij houdt het meest van pizza en daar kan ik me in vinden.



Leonardo, ik houd van de levelheadedness en het 'niet lullen maar poetsen'-karakter van die gas... uhm, schildpad!



HET TWEEDE DEEL VAN HET SPEL BESTAAT UIT EEN MINI-GAME WAARIN WE DE BELASTINGPAPIEREN VAN DE VIJAND DOOR DE PAPIERVERNIETIGER HALEN



Heel cliché, maar ik vind Leonardo gewoon de allervetste Turtle. Ik bedoel: twee katana's, op je rug?! Verder is Leonardo de leider van de groep, iemand op wie je kan rekenen en die de groep bij elkaar houdt als het nodig is. Niet dat ik die eigenschappen deel, maar het is wel vet om naar te kijken.



Sowieso Michelangelo, om de doodsimpele reden dat ik ook gewoon liever chill en pizza eet dan keihard train, ondanks mijn ongekende talent voor de martial-arts. Daarnaast kan ik me net als Michelangelo buitengewoon kinderachtig gedragen en zijn nunchaku's de vetste wapens ter wereld. I rest my case!



Als kind liep ik al met een calculator van Michelangelo rond. Nu is dat rekenen niet bepaald blijven hangen, maar mijn liefde voor Michelangelo wel. Ondanks zijn irritante aanwezigheid als de comic relief in de films van de Turtles, is hij de enige Turtle die blaakt van de persoonlijkheid. Hij heeft ook by far de beste wapens: die nunchucks zijn toch veel origineler dan zwaarden of een stok?

Vechten alsof het 1990 is

Als je TMNT: Shredder's Revenge opstart is de hoofdinspiratiebron van de game meteen al heel duidelijk: wat je ziet is onmiskenbaar een licht gemoderniseerde versie van de intro-tune uit 1987. De zangstem is anders ('...these turtle boys don't cut him no slack!'), April schopt nu ook aars, de animatie is aangepast, de beelden komen niet exact overeen en de muziek lijkt iets sneller, maar het is zéker niet gebaseerd op de openingen van een van de Nickelodeon- of Fox-tekenfilmseries. Nee, dit is pure nostalgie voor diegenen die eind jaren 80 elke zaterdagochtend vroeg onder hun Turtles-dekbed wegsprongen om voor de buis plaats te nemen, hyped over wat die ninja-hero's nu weer zouden uitvreten. Wat de gameplay betreft; die is minstens zo doordrenkt met nostalgie als het 'Select Your Hero'-scherm, de pixel-stijl van de graphics en de snelle, rocky nét-niet-bit-tunes van de soundtrack. Want heb je echt meer nodig dan een normale aanval, een Super Attack waarvoor je een balkje dient te vullen, een springknop/sprongschop, een dodge roll en een worp? Nee natuurlijk niet, zolang Turtle, April of Splinter de foot soldiers die ze aftuigen maar af en toe richting de camera smijten!



weetje • weetje

In live-action-serie Ninja Turtles: The Next Mutation, die in 1997 maar één seizoentje liep, was er een vijfde turtle: een meisje genaamd Venus de Milo.

weetje • weetje

Splinter kreeg zijn naam omdat Laird en Eastman de turtles deels hadden gemaakt als een Daredevil-parodie. En hoe heet Matt Murdock zijn sensei? Inderdaad, Stick. Oh, en Daredevil vocht tegen de Hand, dus vandaar dat de TMNT het tegen de Foot opnamen.

Bonkers leeft voort

Shredder's Revenge heeft het soort rudimentaire gameplay dat staat als een huis, tonnen charme en natuurlijk de enorme aantrekkingskracht van onvervalste nostalgie. Voor diegenen die oud genoeg zijn dan. Het heeft een punkzwijn-eindbaas, pizza-powerups en vechtende, mutante turtles met meer charisma dan groene pixels zouden mogen hebben. Het is de volgende, potentiële retro-geïnspireerde hit van de mensen achter Steets of Rage 4 en het is 80's-nostalgie van de bovenste plank. Misschien dat Freedman, Laird en Eastman inmiddels niets meer te maken hebben met deze zoveelste iteratie van hun bonkers creatie, maar het is toch mooi dat hun tijdloze tieners, ondanks hun namen, geen renaissance nodig hebben. Die turtle boys blijven altijd relevant. ✪





VERWACHTING *WOUTER:*

Shredder's Revenge lijkt een heerlijk simpel knokspelletje met superstrakke besturing en charmante pixelgraphics te worden. Maar het zou ook wel eens een ietwat te ondiepe beleving kunnen worden voor onze 21ste-eeuwse behoeften...

+ Pixelstrakke knokpartijtjes.
+ De Turtles zijn terug!
+ Praktisch een spiritueel vervolg op Turtles in Time.
- Zo weinig nieuws dat het vooral veel ouds is.

BASICS

BEAT-'EM-UP
TRIBUTE GAMES/DOTEMU
1-4 SPELERS
ZOMER 2022

KINGDOM HEARTS 4

HART VERLOREN IN TOKIO



Disney is groter dan ooit en daarom belooft Kingdom Hearts 4 dat ook te worden! Peter kijkt of er nog steeds magie in Sora's avontuur zit. Of moeten ze de franchise gauw in de Disney Vault trappen?

In Kingdom Hearts 3 eindigde de Dark Seeker Saga definitief met het verslaan van Xehanort en met Kingdom Hearts 4 start Square Enix officieel de Lost Master-arc. Maar dat wist je natuurlijk al. Laat ik maar gelijk de keyblade in het hoenderhok gooien: ik heb geen flauw idee waarom Sora in de KH4-trailer wakker wordt in een realistische versie van Tokio. Noch waarom er een Kairi-achtig meisje genaamd Strelitzia aanklopt of waarom ze de stad Quadratum noemt.

LET IT GO

Na dertien games kan het me werkelijk geen reet meer schelen waar dit psychopathische verhaal vol mysteries naartoe gaat. Je kijkt zelf maar een van de grondige analysevideo's op YouTube. Sommige zijn langer dan menig Disney-animatiefilm! Maar waarom zou je in godsnaam een Kingdom Hearts-samenvatting kijken als je ook A Goofy Movie kan kijken? Die film heeft een veel beter gestructureerd verhaal, complexere personages en zelfs een mooie boodschap... en het heet letterlijk A Goofy Movie! Eigenlijk hadden ze Kingdom Hearts op de PS2 al A Goofy Game moeten noemen.

HAKUNA MATATA

Tot zover de goedkope grappen; iedereen lacht Kingdom Hearts uit om z'n verhaal en toch stond ik samen met hen weer te dansen bij het zien van de onthullingstrailer. Waarom ben ik hyped? Omdat Kingdom Hearts niet om het verhaal draait.
Het gaat erom dat een Amerikaans bedrijf berucht om zijn perfectionistische presentatie weer in zee gaat met een Japanse gamestudio berucht om zijn perfectionistische presentatie. Het resultaat is elke game opnieuw verbluffend, met liefdevol ontworpen werelden gebaseerd op Disney-films. Sinds het derde deel doen ze zelfs niet meer onder voor de 3D-films qua visuals.

HOW FAR I'LL GO

Qua gameplay kan je een leuke hack-and-slasher verwachten met lichte RPG- en platformelementen. In de Kingdom Hearts 4-trailer hakt Sora in op

> "IK KAN NIET WACHTEN OM EMPEROR PALPATINE KINGDOM HEARTS-DIALOGEN TE HOREN VOEREN. DAT WORDT NOG GRAPPIGER DAN REVENGE OF THE SITH."



IS KINGDOM HEARTS 4 EIGENLIJK FINAL FANTASY VERSUS XIII?

Waarschuwing: ik moet toch even in de Kingdom Hearts-lore duiken, want dit is wild. De Kingdom Hearts 4-trailer heeft wel wat weg van Final Fantasy Versus XIII. De spin-off op FFXIII werd simultaan aangekondigd in 2006 maar belandde daarna in development hell. 'Fantasy based on reality' was het thema en Kingdom Hearts-director Tetsuya Nomura had het concept bedacht. Na jaren prutsen werd het project overgedragen aan een andere regisseur, die het omdoopte tot Final Fantasy XV en grote brokken uit Nomura's wereld sloopte om iets werkbaars te krijgen.
Was Nomura duidelijk niet blij mee, want in KH3 zie je Toy Story-personages een soort huismerk-variant van Final Fantasy Versus XIII spelen, met de naam Verum Rex. En in de post-creditstrailer van KH3 zag je al dat Sora beland was in de wereld van Verum Rex. En dan begint de muziek uit de oorspronkelijke trailer van Versus XIII te spelen...
Of ik ben gek aan het worden, of Kingdom Hearts 4 wordt FF Versus XIII. In ieder geval weet Nomura hoe hij een wrok koestert en dat kan ik respecteren!









een gigantische, zwarte Heartless in Shibuya, die zelfs hele gebouwen naar hem gooit. Het valt op dat Sora opnieuw beweeglijker is geworden dan in de vorige games. Zijn keyblade werkt nu als een grappling hook, waarmee hij gauw naar het lelijke gezicht van de Heartless slingert. Vervolgens surft hij door een instortend gebouw heen. Allemaal nieuwe moves die de aanzienlijk grotere wereld van Toki—uh, Quadratum overbrugbaar moeten maken. Tevens keren quicktime-events terug bij grotere vijanden, op verzoek van de fans die dit misten in Kingdom Hearts 3. Mijn Disney-favorieten Donald en Goofy zijn trouwens ook weer van de partij.

WHOLE NEW WORLD

Sora ziet er aanzienlijk realistischer uit dankzij de Unreal Engine, maar Square Enix heeft al gehint dat dit niet voor iedere Disney-wereld hoeft te gelden. Welke precies in de game zitten houdt de studio natuurlijk topgeheim. Of niet? Een paar bosbeelden doen denken aan de maan Endor van The Return of the Jedi en hardcore fans hebben al een glimp van een poot van een AT-ST gespot. Leuk! Ik kan niet wachten om Emperor Palpatine Kingdom Hearts-dialogen te horen voeren. Dat wordt nog grappiger dan Revenge of the Sith.

BE PREPARED

Sowieso hebben Disney en Square Enix al ervaring met het maken van Marvel-games, dus de Avengers zie ik ook nog wel langsrazen. En dan te bedenken dat tijdens de ontwikkeling van Kingdom Hearts 3 Disney nog 20th Century Fox opslokte. Dat betekent dat Deadpool, X-Men, Alien, Ice Age en Family Guy in theorie allemaal naar Kingdom Hearts 4 kunnen komen. Dan neem je dat overkoepelende kloteverhaal toch voor lief?

Grappen over het verhaal terzijde: Kingdom Hearts 4 heeft zijn hart op de juiste plek zitten. De gameplay belooft weer sneller en dynamischer te worden, terwijl de Unreal Engine 5 nog mooiere Disney-werelden garandeert. Als je daar niet de charme van inziet, ben je gewoon harteloos.

WELKE NIEUWE DISNEY-WERELD WIL JE ZIEN IN KINGDOM HEARTS 4?

Is Die Hard inmiddels een Disney-IP? Doe die maar dan!

Alien! Altijd al gedacht dat die Xenomorph een Heartless was.

Bij voorbaat sorry als ik je hierbij in je fanboy-hart raak, maar ik vind Kingdom Hearts zo'n volstrekt debiele reeks dat ik hier niet echt een mening over heb.

Inside Out! Ik kan me vergissen, maar volgens mij gaat Kingdom Hearts óók over emoties en herinneringen enzo, toch? Dus perfect om Sora te laten reizen over Riley's persoonlijkheidseilanden, via de dumpplaats der verdrongen herinneringen, enzovoort. Volop ruimte voor oeverloos gemijmer!

Kom maar door met The Muppets! Beetje met Kermit de Kikker op een eenwieler door de wereld heen denderen.

Aangezien National Geographic ook bij Disney hoort... de wereld van The World According to Jeff Goldblum, natuurlijk! Een wereld vol Jeff Goldblums zou er zéker voor zorgen dat ik Kingdom Hearts eindelijk een kans wil geven. Mits er een segment is waarin je met jouw groepje over de gigantische, harige borst van Jeff moet rennen. Niet meer dan logisch.



WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

SMEERT HET TE DUNNETJES UIT



Wacht eens even, een review in de previewsectie? Wat is dit voor magie?! Voor je een nieuwe uitbreiding als Dragonflight kunt bespreken, moet je natuurlijk stilstaan bij de huidige staat van World of Warcraft. Gelukkig wilde Alie bijspringen, want als Marvin het alleen had moeten doen zat 'ie nu nog ergens in het donker heen en weer te wiegen.



REVIEW

PC



De kans is te groot dat we in de beginweken of -maanden van een World of Warcraft-uitbreiding meegesleept worden door uitstekend werelddesign en niet verder kunnen kijken dan een klein deel van de ervaring; de quests voltooien, levelen en je eerste stukken gear sprokkelen. Pas in de maanden daarna laat zo'n uitbreiding zijn ware aard zien. Of het nou gebeurt met een tenenkrommend verhaal zoals in Battle For Azeroth, of met belachelijke grindsystemen en time-gates zoals in... nouja, Battle For Azeroth, maar nog veel erger in Shadowlands: er lijkt de afgelopen jaren altijd een addertje onder het gras te zitten. Reden om te stoppen met vroege reviews.

Cliffhangers, iemand?

Neem Sylvanas Windrunner. In 2016 werd dit personage uitgeroepen tot de nieuwe Warchief van de Horde, terwijl zij een van de minst geschikte kandidaten was. Het duurde tot 2020, VIER jaar later, voor onthuld werd waarom. Tegen die tijd is het echter al veel te laat voor die onthulling: de meeste spelers zijn het al vergeten en degenen die er nog actief over nadenken hebben in hun hoofd al twintig scenario's klaarstaan die interessanter zijn dan wat Blizzard uiteindelijk in de game stopt. Hetzelfde gebeurt in Shadowlands met zowel de Jailer als Sylvanas; voor de grote bad guy moeten we tot de laatste patch wachten om erachter te komen dat hij eigenlijk een goede vent is en een nog groter kwaad probeert te stoppen (really?) en voor Sylvanas' kant van het verhaal moet je een boek kopen! Wat?!

Uitsmeren

Het is tekenend voor de richting die de MMORPG de afgelopen jaren op gaat; naast cruciale plotpunten worden ook gameplayfeatures erg dunnetjes uitgesmeerd zodat spelers zo lang mogelijk hun abonnement gaande houden en er zoveel mogelijk aan verdiend kan worden. En wat er wel in de game zit is vooral geschikt voor spelers die dagelijks grinden. Want waarom zou Blizzard je nu een Covenant-kracht laten vrijspelen als je ook eerst vijf weken aan quests kan voltooien, met elke week een klein stukje van die questlijn? Waarom zou je als je nu nog begint direct toegang moeten krijgen tot een Legendary item, als Blizzard je eerst wekenlang kan laten farmen in Torghast? En god forbid dat je meerdere personages hebt, want dan mag je voor élk personage dagenlang grinden voor je ook maar in de buurt komt van de end-game content.

Werk

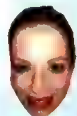
World of Warcraft begon ooit als een redelijk casual alternatief voor Everquest, maar is inmiddels totaal niet meer geschikt voor de casual speler. Ja, er zit enorm veel content in het spel – dat krijg je na ruim vijftien jaar – maar wie de huidige end-game content wil bereiken moet wérken. De game zit zo volgestopt met nieuwe systemen en verplichtingen dat het als een baan aanvoelt om überhaupt met je vrienden de nieuwste dungeons te kunnen doen op bijvoorbeeld Mythic+. En gaandeweg moet je drie verschillende guides bij de hand houden omdat je genadeloos afgestraft wordt als je een fout maakt. Verkeerde Covenant gekozen? Begin maar volledig opnieuw met grinden bij een andere Covenant! Verkeerde Legendary gekozen? Duik Torghast maar weer in voor een paar dagen of weken! Inmiddels zijn een hoop van die grind-systemen ingeperkt en is het makkelijker om bijvoorbeeld te switchen tussen Covenants, maar Blizzard volgt daarmee weer een patroon. Nog voor een patch uitkomt volgt kritiek op systemen als de Covenants; Blizzard houdt vol dat het echt wel tof wordt; spelers komen erachter dat ze gelijk hadden; Blizzard wacht tot een van de laatste patches van de uitbreiding om het te verbeteren en catch-up-mechanics toe te voegen. Ik speel de end-game bijna niet meer, want waarom zou ik weken- of maandenlang grinden als al die barrières in de laatste patches verdwijnen? De content is echt niet zó indrukwekkend dat ik er niet een paar maanden of zelfs twee jaar op kan wachten.







EEN KOUDE DOUCHE



Ondanks alle gebroken beloftes in Battle For Azeroth stapte ik toch weer vol goede moed op de hypetrain richting Shadowlands. En warempel: de uitbreiding voelde bij de launch daadwerkelijk groots! De zones waren prachtig en zaten vol leuke verrassingen. Ik knalde met mijn hilarisch overpowerde ability's vol plezier door Torghast en voelde me helemaal thuis bij mijn vampiervrienden van de Venthyr-Covenant. Een paar heerlijke maanden lang had ik de tijd van mijn leven.

218 dagen

Maar toen was het wachten, wachten en nog langer wachten op die eerste grote patch. Dat duurde uiteindelijk maar liefst 218 dagen, de langste tijdspanne tussen de release van een uitbreiding en de eerste grote update in de geschiedenis van World of Warcraft. En helaas verliezen zelfs de leukste systemen na een paar maanden hun glans... Waarom zou ik nog avonden doorbrengen in Torghast, en vaak met lege handen naar huis gaan? Waarom krijg ik door de beperkingen van de Covenants maar een kwart van de content mee?

Belediging

Ik ben sinds Shadowlands-voorganger Battle for Azeroth helemaal gestopt met de group-content in World of Warcraft. Zelfs gewone dungeons en battlegrounds zie ik bijna nooit meer van binnen. De reden? Die verrekte borrowed power-systemen. Hierdoor is alles waarvoor je keihard gewerkt hebt in de volgende expansion (of nog erger: de volgende patch!) niets meer waard. Letterlijk! Het levert je misschien enkel nog vijf copper op bij een vendor. Een grotere belediging van mijn kostbare tijd is eigenlijk niet denkbaar.

Aangezien Blizzard met Anima, Renown, Legendary's en nog een handvol andere systemen in Shadowlands juist vol op deze borrowed-power-systemen inzette, heb ik geen enkele behoefte gehad om de group-content te ontdekken. Alles zou uiteindelijk toch alleen maar op de berg ongebruikte systemen belanden, samen met de Azerite-ketting uit Battle for Azeroth en de Garrisons uit Warlords of Draenor.



Een korreltje lore

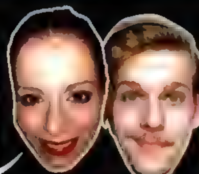
Juist omdat ik World of Warcraft inmiddels dus vooral zie als een singleplayer-game, hecht ik veel waarde aan de lore. Helaas ging de kwaliteit van het verhaal met de komst van die langverwachte patches alleen maar verder achteruit. Wie zijn die lui in Korthia? Waarom heeft Sylvanas nu plots medelijden met Anduin? En bovenal, waarom ben ik in vredesnaam steeds een week aan het wachten op een korreltje lore? Want ja: werkelijk elk stukje content, waaronder het verhaal, zat in Shadowlands verborgen achter een time-gate. Ik hield het niet voor mogelijk, maar de focus op time-gating werd in deze uitbreiding alleen nog maar groter.

Ik ben niet langer geïnteresseerd in het zoveelste borrowed power-systeem, kan (en wil...) het verhaal nog amper volgen, en heb geen zin om een week te wachten tot er een time-gate omhoog gaat. Met andere woorden: al die patches hebben voor mij niets toegevoegd aan de basis van Shadowlands. Je snapt daarom dat ik na die eerste gelukzalige maanden na de release eigenlijk alleen maar mounts heb verzameld en achievements heb nagejaagd. En alhoewel dat best leuk is, is het uiteindelijk niet waarvoor je een uitbreiding koopt...

SCORE 45

De patches van Shadowlands voegden er jammer genoeg niets aan toe, ze moesten voornamelijk fouten goedmaken. Kort na de launch hadden we misschien wel een Gold Award uitgedeeld, maar na maanden vol teleurstelling kunnen we niet anders dan die scoren halveren...

ALIE & MARVIN



Grinden tot je een ons weegt.

100+ UREN



BASICS

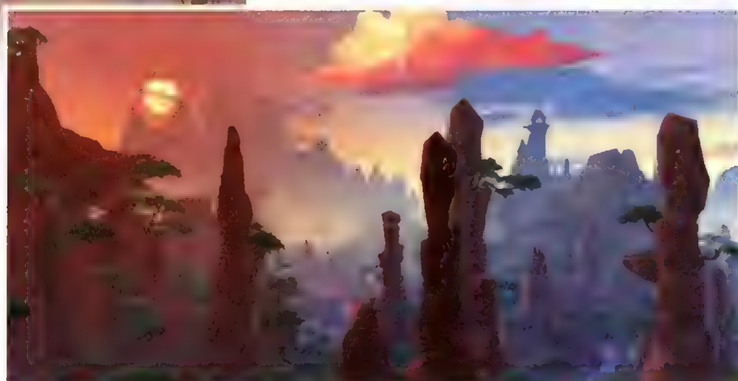
MMORPG
ACTIVISION BLIZZARD
1+ SPELERS
OUT NOW

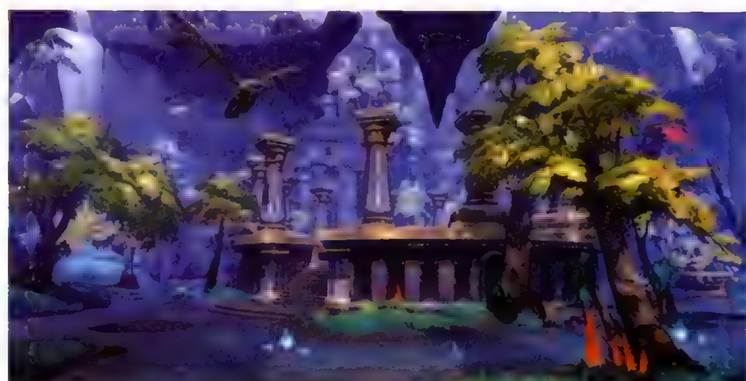
WORLD OF WARCRAFT: DRAGONFLIGHT

YO DAWG, I HERD YOU LIKE DRAGONS...

De laatste maanden van Shadowlands staan in het teken van het verbeteren van fouten, en tussendoor maakt Blizzard zich op voor een nieuwe uitbreiding. Een waarbij we naar de Dragon Isles gaan, op draken kunnen vliegen... en draken kunnen worden.







Na de Shadowlands-review snap je wel dat het moeilijk voor me is om enthousiast te worden van een nieuwe World of Warcraft-uitbreiding. Toch ben ik bang dat ik er weer in trap. Het gaat de afgelopen weken een stuk beter met Shadowlands door de laatste patches – nog steeds onvoldoende, maar beter – en de aanloop naar een nieuwe uitbreiding is altijd spannend vanwege de mogelijkheden voor goede content. Daar komt bij dat Blizzard-werknemers weer massaal opduiken in interviews, ik zelf ook even mocht spreken met een van de devs, en er bijna alleen dingen worden gezegd die ik positief kan opvatten. Zo moet Dragonflight meer gegronde content krijgen (het regent niet weer goden en kosmische dreigingen), is er minder focus op borrowed power-systemen, wordt álle content een stuk toegankelijker voor mensen die met meerdere personages spelen, en had ik al gezegd dat er draken in zitten?

WE HERD YOU LIKE DRAGONS...

De Dragon Isles zijn al meer dan een decennium een begrip in World of Warcraft, en doken voor het eerst op in een artbook die je bij de Collector's Edition van de originele game kreeg. Al jaren wordt er dus gespeculeerd over deze eilandengroep en zijn rol in het grote, overkoepelende verhaal, en al jaren roepen spelers dat ze de drakenlanden willen verkennen. Niet heel gek dus dat Blizzard er voor kiest om ze nu toe te onthullen: twee uitbreidingen op rij werden belabberd ontvangen, en aangezien het nog nooit gebeurd is dat drie rukuitbreidingen elkaar opvolgen, móét de ontwikkelaar nu wel kwaliteit leveren. De Dragon Isles lijken in die context een inkoppertje, net als de focus op gegronde content en het feit dat er niet weer een grote bad guy werd onthuld in de eerste cinematic. Deze uitbreiding moet terug naar de basics, en die goed uitwerken en moderniseren (zoals te zien is aan de vernieuwde User Interface).

...SO WE PUT DRAGONS IN YOUR DRAGON EXPANSION...

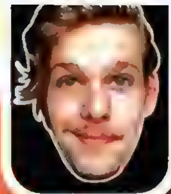
Met draken kun je in ieder geval niets fout doen, al is lang niet iedereen te spreken over het nieuwe ras in Dragonflight: de Dracthyr. Het zijn in feite mensen met hier en daar wat schubben en een stel hoorns, die in combat transformeren in een antropomorfische draakman. De personages en hun animaties ogen inderdaad achterhaald – goh, het is World of Warcraft –, maar aan de gameplaykant vind ik ze wel interessant.



weetje • weetje

Hoewel de Dragon Isles honderden jaren onaangeraakt bleven, keert de Archeology-profession niet terug. Hoe kun je een uitbreiding laten focussen op 'ontdekking' zonder wat artefacten op te graven? Gemiste kans!







"DE DRAGON ISLES LIJKEN NA TWEE TEGENVALLENDE UITBREIDINGEN EEN INKOPPERTJE."

EMPOWERED

De Dracthyr Evoker heeft een nieuwe ability, namelijk Empowered. Daarmee kun je een skill opladen om maximale schade aan te richten, of komt er een balkje in beeld en moet je op het juiste moment op de knop drukken. Dat klinkt simpel, en dat ís het ook, maar in een game waarin je zo vaak dezelfde skill-rotatie loopt te spammen kan het Empoweren voor de gewenste diepgang zorgen, of er in ieder geval voor zorgen dat je niet hersenloos op knopjes ramt. Ik zou die ability gelijk bij andere classes willen zien, want er zijn een hoop mogelijkheden voor hen te verzinnen, zo is ook Patrick Dawson het met me eens. "Het is een nieuw en experimenteel ding, en voelt tot nu erg cool in de tests. Dus ik denk zeker dat er mogelijkheden zijn in de toekomst, [..] voor bijvoorbeeld Mages of Hunters, maar nu zijn we erop gefocust [Empowered] bij de Dracthyr te gebruiken." Jammer!

De Evoker, de nieuwe Hero-class die alleen Dracthyr kunnen zijn, voegt namelijk iets toe waar een gebrek aan was in WoW. Of in ieder geval iets waar de community al jaren om vraagt, namelijk een nieuwe ranged DPS-class.
En niet zomaar eentje die van 30 meter afstand spreuken op vijanden afvuurt zonder ooit echt in gevaar te komen. Ik sprak met production director Patrick Dawson, die me uitlegt dat de Evoker een "mid-ranged DPS-class" is, wat wil zeggen dat je relatief dichtbij moet staan om bijvoorbeeld je vuuradem los te kunnen laten. Iets wat interessant kan blijken in de class-mix die je aantreft in bijvoorbeeld dungeons en raids, omdat de lege ruimte tussen melee-classes als Warriors en standaard ranged classes als Mages een keer wordt opgevuld. Evokers kunnen ook healers worden en doen een beroep op de krachten van de verschillende Dragonflights, wat er visueel best tof uitziet.

...SO YOU CAN FLY WHILE YOU FLY

De Dragon Isles zijn al honderden jaren verborgen, en Dawson verzekert me dat we er niet heen gaan om voor de zoveelste keer resources te verzamelen. "We gaan daar niet heen om te bikkelen over grondstoffen of om de eerste te zijn om iets te ontdekken, we doen het puur vanuit nieuwsgierigheid en verwondering." Daar ben ik blij mee, want dat kan het soort relaxte gameplay bieden waar ik aan toe ben na een uitbreiding waarin je het fucking hiernamaals moet redden. Die focus op ontdekking spreekt uit een simpel feit: dat je vrij snel in deze uitbreiding de toegang krijgt tot je eigen draakje. Ja, een draak waar je gelijk op kan vlíégen – iets wat Blizzard normaal gesproken tot maanden na release bewaart – en waarmee je barrel rolls en dive bombs kunt maken om wat sneller te gaan, à la Guild Wars 2. Dat ziet er in ieder geval erg leuk uit, en zal het ook een stuk langer leuk houden om de Dragon Isles te verkennen. De Dracthyr kunnen zelf trouwens ook vliegen, en da's ook voor het eerst in WoW.
Dawson belooft me dat ik meer dan genoeg cosmetics kan verzamelen voor mijn draak. Nieuwe vleugels, een nieuwe kop, een andere kleur of andere schubben... Je kan het allemaal zelf aan elkaar plakken. Als de Dragon Isles inderdaad zo leuk worden om te verkennen – laten we eerlijk zijn, de omgevingen zien er weer goed uit – dan ga ik in ieder geval met plezier aan mijn draakje werken. "Er zit veel diepte in dat systeem", aldus Dawson. Laten we hopen dat 'ie de waarheid spreekt.



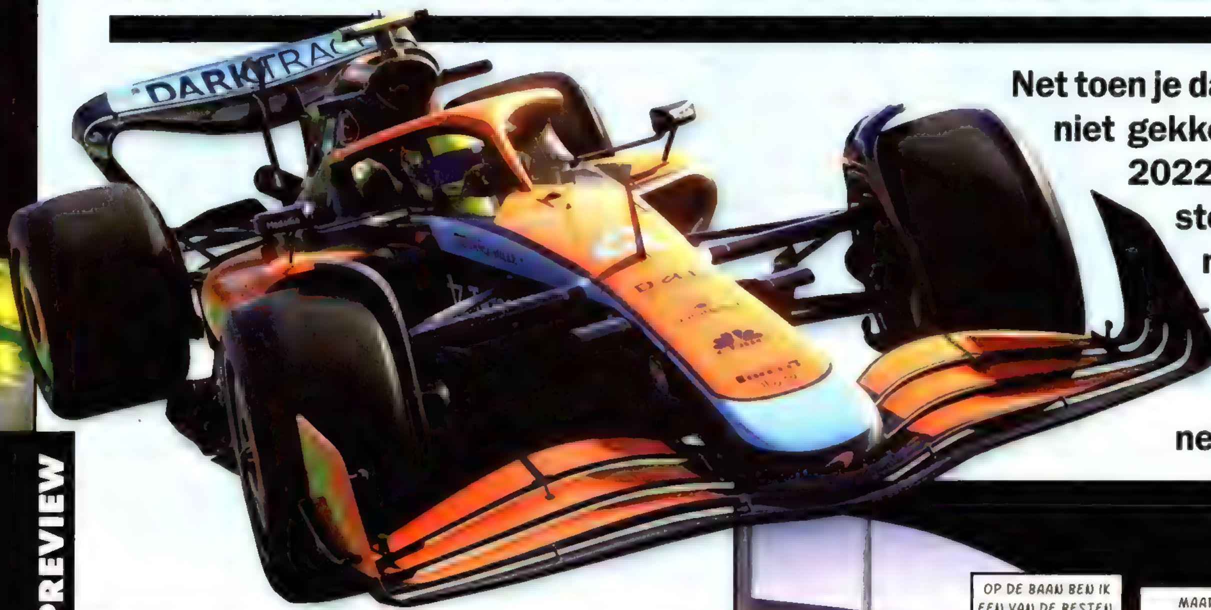
VEELBELOVEND

Het belangrijkste is dat Blizzard afscheid lijkt te nemen van borrowed power-systemen, met een nieuwe focus op de 'core'-systemen van WoW. Zo is de talent tree na jaren weer terug, en kun je die naar hartenlust indelen om je eigen unieke mix van perks en skills te creëren. Professions als blacksmithing, tailoring en leatherworking krijgen eindelijk weer wat liefde: specialisaties keren terug, er verschijnt in de hoofdstad een grote hub waarin alle crafters samenkomen, door 'Quality ratings' zijn crafters een stuk minder afhankelijk van de RNG-goden en door het nieuwe Crafting Orders-systeem kun je altijd en overal je diensten aanbieden aan andere spelers.
Het klinkt allemaal weer veelbelovend. Een nieuw ras/Hero-class, een verhoogde level cap (70), een 'gegrond' verhaal, How To Train Your Dragon-taferelen, prachtige omgevingen en minder borrowed power... Ik hoop vooral dat Blizzard het allemaal simpel durft te houden, en me eindelijk weer het gevoel geeft dat ik niet mijn tijd verdoe aan nodeloos gegrind en ingewikkelde systemen.

PREVIEW | PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

F1 2022

MEER DAN FORMULEWERK?



Net toen je dacht dat Formule 1 na 2021 niet gekker kon, is daar het seizoen 2022. Ferrari heeft de snelste wagen, maar Max geeft nooit op, terwijl *proest* Mercedes blij mag zijn als ze überhaupt punten scoren. Is de F1 2022-game net zo spectaculair?



Yas Marina, ronde 58, bocht 5... Ik heb het moment de afgelopen maanden misschien wel duizend keer teruggekeken, en nog steeds kan ik er geen genoeg van krijgen. Na de vuile spelletjes van huilie-huilie-Hamilton en professionele koptelefoonmoordenaar Toto Wolff, voelde Max z'n wereldtitel als ultieme karma. Juist doordat het op zo'n controversiële manier gebeurde.
Maar hé, geen tijd om te blijven hangen in het verleden, hoe fijn het daar ook is. 2022 is namelijk in volle gang en na een stroef begin lijkt een tweede wereldtitel voor Max inmiddels zeker weer mogelijk. Al zit ík sowieso goed, want als longtime Ferrari-fan zou ik net zo blij zijn als de Scuderia hem weer eens pakt.
Hoe dan ook zijn het geweldige tijden voor Formule 1-fans. Zelfs zo goed, dat ik voor het eerst in jaren twijfel of Codemasters alle epiek wel op een adequate manier in z'n F1-game kan verwerken.

Absolute animals

Aan het bronmateriaal zal het in ieder geval niet liggen. Holy fuck, wat zijn die 2022 F1-bolides absolute animals! Ze voelen groot en zwaar, maar tegelijkertijd super wendbaar. De grote 18-inch wielen plakken aan het asfalt. De Red Bull maakt het geluid van een soort opgevoerde straaljager, terwijl de Ferrari meer als een bronstig jachtluipaard klinkt. Je merkt meteen hoeveel power je onder je kont hebt, ook als je alleen met een controller speelt. Het is knap hoe Codemasters dat in de game vertaald heeft, aangezien de wagens en hun specs toch pas een maand of twee 'out in the open' zijn.

Een tof nieuw detail is dat je banden aan het begin van de race nog koud zijn, en je dus een stuk minder grip hebt. Het maakt de eerste paar ronden van elke Grand Prix enorm uitdagend. Je moet echt volledig gefocust rijden om zo je banden op temperatuur te brengen, naar de juiste lijn te zoeken én ook nog eens er voor te zorgen dat je nergens tegenaan botst in de melee. We zagen dit jaar al diverse coureurs vroeg in races uitvallen (*kuch* Sainz *kuch*), dus dit is een zeer realistische toevoeging met echte meerwaarde voor de gameplay.



Maggots & Becketts-vibes

Ik heb vijf banen kunnen checken, waaronder het nieuwe Miami International Autodrome. Er zijn voldoende inhaalmogelijkheden en er is een fijne mix tussen rechte stukken, langzame bochten en snelle doordraaiers (ik kreeg bij vlagen echt Suzuka Esses-/Maggots & Becketts-vibes). In F1 2022 is Miami een heerlijke track, terwijl ook favorieten als Imola en COTA ouderwets fijn vloeien. Zelfs met de nieuwe wagens heb je die zó weer in de vingers.
De - flink opgeschudde - teamverhoudingen kloppen nog niet helemaal in F1 2022. Zo heeft Mercedes een auto die races kan winnen, terwijl bijvoorbeeld de Haas te langzaam is. Codemasters heeft echter nog even om dat soort plooi-



en glad te strijken, waarbij er gedurende het seizoen verdere updates volgen als een team sterker wordt of juist de development-slag mist. Ben je communistisch ingesteld, dan kun je ook altijd kiezen voor 'gelijke prestaties', waardoor elke wagen even snel is (en je dus feitelijk F2 simuleert in plaats van F1, al zal dat de ware communist worst wezen natuurlijk).

> **"Het ironische aan dit recente real-life drama is dat je extra goed merkt hoe scripted de Codemasters-games eigenlijk zijn."**

Dive-bomb-manoeuvres

Hoe langer ik F1 2022 speel, hoe meer ik de indruk krijg dat de meeste moeite in het rijgedrag van de nieuw auto's is gaan zitten. Prima, maar het zorgt er wel voor dat bijvoorbeeld de AI nog erg hetzelfde aanvoelt als in F1 2021. Dat betekent onder andere dat ze nog steeds niet goed kunnen omgaan met agressief racen. Oké, het is ook niet makkelijk om je te verdedigen tegen dive-bomb-achtige Verstappen-manoeuvres, maar het zou fijn zijn als ze er in ieder geval van leren. Of beter nog: als de coureurs hun eigen karakter hebben, en je weet dat je bij K-Mag of Alonso nét op wat meer tegenstand kunt rekenen dan bij een uitgebluste Vettel.

Daarnaast zitten er nog steeds dezelfde dirty tricks in. Je kunt 't vlaggensysteem soms een beetje in de maling nemen, en - deze heb je niet van mij - als je op een recht stuk vól in de ankers gaat met een tegenstander vlak achter je, rijdt die op z'n minst vaak z'n voorvleugel stuk. Zonder consequenties voor jou! Hopelijk besteedt Codemasters de laatste ontwikkelperiode om hier wat meer balans in te vinden.

NIEUWE FEATURES

Ik ben er zelf geen fan van, die kille lijstjes die uitgevers ons voor previews toesturen met 'nieuwe features en USP's'. Het gaat mij er veel meer om hoe een game voelt, hoe het speelt. Maar goed, zat mensen die wel op bulletpoints geilen, dus bij deze!

- **F1 Life** - Ontdek de glitter en glamour van de Formule 1 in F1 Life, een ruimte die je kunt vrijspelen en waarin je kunt pronken met supercars, kleding en accessoires.
- **Sprintraces** - Lekker racen op zaterdagmiddag met punten voor de top 8.
- **Een nieuw rijmodel** dat (en ik quote EA) "intense nek-aan-nekraces tot leven brengt".

Zo onvoorspelbaar

Wie had verwacht dat Verstappen in twee van de eerste drie races zou uitvallen, terwijl hij het hele vorige seizoen maar drie keer niet de finish haalde? Dat Mercedes-newbie Russell zevenvoudig wereldkampioen Hamilton zo hard zou exposen? Of dat Charles Leclerc toch een mens blijkt die fouten maakt, na z'n masterclasses in Bahrein en Australië? Niemand, en dat is juist wat de sport zo mooi maakt. Het ironische aan dit recente real-life drama is dat je extra goed merkt hoe scripted de Codemasters-games eigenlijk zijn. Er zitten voor zover ik kan beoordelen aan de hand van de previewbuild geen algoritmes in van: 'Bottas is slecht op een natte baan en zou bij de start dus zomaar een handvol auto's ervan af kunnen kegelen'. Zelfs iets simpels als dat Latifi elke race 87,64% kans maakt om z'n bolide in de vangrail te parkeren, zit er niet in; er zijn elke race vrijwel geen CPU-uitvallers. Behalve als ik ze een breaktest op het rechte stuk geef, natuurlijk...



Niet klagen

Begrijp me niet verkeerd: dikke kans dat F1 2022 ook zonder toegevoegde dynamiek en onvoorspelbaarheid een absolute topracer wordt. Maar als Codemasters in 2023, 2024 en 2025 relevant wil blijven, moet het meegroeien met de sport. Ze komen dan niet meer weg met een roze racepakje als vernieuwing, of een paar nieuwe grassprietjes in bocht acht op Spa-Francorchamps.

Nee, ik verwacht heus niet dat elke race hetzelfde spektakel biedt als Abu Dhabi 2021. Het is gewoon dat real-life Formule 1 de lat het afgelopen anderhalf jaar krankzinnig hoog heeft gelegd en we inmiddels ook in gamevorm met minder geen genoegen nemen. ★

VERWACHTING GRADDUS:

F1 2022 zet stappen op het gebied van rijgedrag en voelbaar realisme. Nu nog een snufje onvoorspelbaarheid alsjeblieft, want jongens! Wat zijn we op dat vlak verwend geraakt het afgelopen anderhalf jaar...

- \+ Formule 1 is heter dan ooit.
- \+ 2022-wagens zijn MONSTERS.
- \+ Miami = heerlijk baantje.
- \- Voelt ineens scripted ivm real-life.

RACEGAME
CODEMASTERS/EA SPORTS
1-20 SPELERS
1 JULI 2022

IK SNAP ECHT NIETS VAN DIE STILLSUIT, HOE DRAAG JIJ HEM?

TEN EERSTE HEET HET GEEN SCHREEUWSUIT...

DUNE: SPICE WARS

SAAI ALS ZAND

Net zoals Anakin zijn er maar weinigen die echt van zand houden. Toch blijven we het opzoeken, zowel op het strand als op vele fictieve woestijnplaneten. Dune, bijvoorbeeld, waar Wouter zich mengt in de Spice Wars.

Toen ik vroeger Dune 2: Battle for Arrakis speelde, was mijn doel duidelijk: verover de belangrijkste planeet in het universum, missie na missie, door de andere twee facties en uiteindelijk de Sardaukar te verslaan. In Dune 2000 en Emperor: Battle for Dune was het eigenlijk nog veel simpeler. Hierin was mijn voornaamste motivatie, net zoals in de Command & Conquer-games, om de volgende Full Motion Video te bereiken. Die heerlijke, kazige cutscenes met daarin rollen voor Michael Dorn en John Rhys-Davies dienden als perfecte beloning voor het einde van elke missie. Maar waarom ik Dune: Spice Wars precies speel? Dat is moeilijk te beantwoorden.

Ghanima

Sowieso is deze game een stuk ingewikkelder dan die RTS-titels gebaseerd op Frank Herberts boekenreeks. Het is net even een ander genre, ondanks dat het nog steeds real-time strategy is ten opzichte van turn-based. Meer secondegevoelige keuzestress dus, in plaats van rustig achterover leunend aan je kin plukken. Er zit een flinke dosis zogenaamde 4X-gameplay in Dune: Spice Wars, het soort strategische spelerij dat je in games zoals Civilization, Age of Wonders en Galactic Civilization kan vinden. Dat betekent dat deze Spice Wars een stuk minder op, tja, oorlog is gefocust, en meer op expansie en het balanceren van een shitload aan verschillende grondstoffen. Want Spice, het magische goedje waar de hele economie van de Dune-serie om draait, is verre van het enige dat je moet verzamelen in Spice Wars...

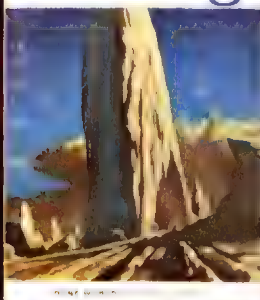
Water of Life

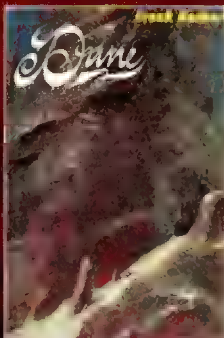
Okay, we hebben dus Spice, wat inderdaad redelijk essentieel is in deze game en waarvoor we de welbekende Harvesters moeten bouwen in het dichtstbijzijnde dorpje van een Spice Field. Maar dorpjes kunnen ook bij 'rare elements' in de buurt staan, die je kan verwerken tot Solari: in feite gewoon geld. Daarnaast zijn er minerals, waarvan je 'plascrete'-productie sneller gaat, en in de buurt van 'energy sources' kan je sneller 'fuel cells' produceren. Water is natuurlijk ook belangrijk op een

TIJDLIJN VAN NOEMENSWAARDIGE DUNE-ENTERTAINMENT

Dune is Mad Max gemixt met Star Wars, als een franchise die Mass Effect als moeder en Elden Ring als vader heeft. Maar het bestond al veel eerder dan al die creaties...

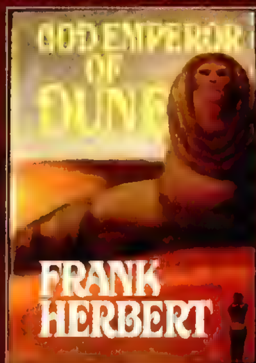
1963-65 Dune World/Prophet of Dune
Een schrijver genaamd Frank Herbert schreef twee geïllustreerde verhalen voor het magazine Analog. Ze gaan over een verre toekomst waarin het melkwegstelsel geregeerd wordt door een keizer, waaronder een aantal Huizen politieke en commerciële controle hebben. Huis Artreides wordt geboden om de plaats van Huis Harkonnen over te nemen als de regeerders over de planeet Arrakis. Op deze woestijnplaneet wordt 'melange' gewonnen, een goedje dat essentieel is voor het functioneren van het keizerrijk.





1965 Dune
De verhalen van Frank Herbert worden gebundeld in een boek die de Hugo- en Nebula-scifiprijzen won in 1966.

1981
God Emperor of Dune – Het vierde deel van Dune is, op het origineel na, het beste boek van Frank Herbert z'n oorspronkelijke serie. Het korte deel 2 (Dune Messiah) viel unaniem tegen, er heerste verdeeldheid over deel 3 (Children of Dune), maar God Emperor lijkt nog het meest op het fenomenale eerste deel. Misschien een beetje te filosofisch, maar alsnog een fantastisch einde van een scifi-fenomeen.





1984
Dune
Deze film van David Lynch is flink gestoord en ergens een best wel slechte adaptatie van het boek, maar ook zéker bijzonder.


We verwachtten hier minstens een wortel die op de vuist gaat met een broodje hamburger. Wat zijn dit voor spijs wars?


Pfff, amateurs. De VOC, die had pas spice wars!

"Het voelt allemaal te veel als de bordspellen waar het genre op gebaseerd is."

droge planeet als Arrakis, en wat dacht je van Hegemony, dat in feite de XP is in Dune: Spice Wars. Maar daarmee heb je nog lang niet alles, want er zijn ook nog Manpower, Knowledge, Influence, Intel, Authority en Command Points die allemaal op hun eigen manier even belangrijk zijn, en gebalanceerd/verzameld moeten worden! In totaal zijn er TWAALF fucking resources in Dune: Spice Wars en beter negeer je er niet één van!

Jihad

Waarom je Dune: Spice Wars speelt? Wat precies het streven is en je motivatie om verder te spelen? Nou ja, de winst op de andere facties natuurlijk, net zoals in Dune 2: Battle for Arrakis. De heerschappij over de woestijnplaneet is je hoofddoel, maar er is wat mij betreft een groot gebrek aan tussendoelen. Er zijn geen filmpjes waar je je op kan verheugen en er is ook geen verdeling tussen meerdere missies, zodat het allemaal wat meer behapbaar is. Zoals een 4X-game betaamt kan je voordat je begint wel een kortere game instellen, zodat je niet tientallen uren bezig bent om de winst te behalen, maar daarmee devalueer je de lange winst eigenlijk best wel. Maar goed, dat is natuurlijk een vrij persoonlijke issue die ik heb met Dune: Spice Wars, en ook met enkele andere 4X-titels. Als het leren van de regels en het balanceren van de twaalf resources, terwijl je ondertussen via verschillende manieren probeert uit te breiden (Explore, Expand, Exploit, Exterminate), je genoeg kick geeft totdat je een eindscherm behaalt – ik verwacht eigenlijk niet veel meer beloning dan wat statistieken – dan hebben we hier natuurlijk geen probleem!



Shai-Hulud

Wat ik mis in Dune: Spice Wars is gewoon een beetje een gevoel van progressie. Het idee dat je naar bepaalde mijlpalen toewerkt en daarvoor wordt beloond, net zolang totdat je de grote winst behaalt. Het voelt allemaal te veel als de bordspellen waar het genre op gebaseerd is, zonder dat het gebruikmaakt van potentiele extraatjes die videogames kunnen bieden, zoals interactieve dialogen tussen Atreides en Harkonnen of zichtbare upgrades op je militaire troepen. Behalve het esthetische maakt deze game ook amper gebruik van het fantastische bronmateriaal, waarin Godwormen eens lang over het universum regeren en de ruimte alleen bereisd kan worden onder invloed van zware, hallucinaire drugs.

Nee, heel erg onder de indruk ben ik niet van deze game, behalve van de fantastische, tegelijkertijd trippy als ontspannende muziek, of de coole animatie van een uit het zand opkomende zandworm. Dat ellendige zand: ruw, grof en irritant. En het gaat overal zitten. ★



VERWACHTING WOUTER:
Dune heeft een rijk verleden van fantastische strategie-games, maar Spice Wars lijkt niet echt gebruik te maken van die nostalgietrein. Funcom moet ironisch genoeg even wat meer plezier in deze game douwen.

- \+ Zandwormen zijn altijd de shit.
- \+ Lekkere muziek.
- − Je kan eigenlijk net zo goed een bordspel spelen.
- − Nogal karakterloos, ondanks het awesome bronmateriaal.

STRATEGY
SHIRO GAMES/FUNCOM
1 SPELER
EARLY ACCESS



1992
Dune
Deze MS DOS- en Amiga-game is een intrigerende point-&-click-adventure dat elementen combineert van Herberts boek en de film van David Lynch.



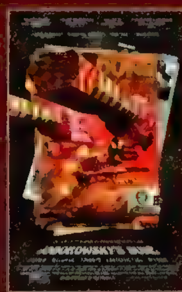
1992
Dune II: Battle for Arrakis/Building of a Dynasty
De eerste Dune-game was snel vergeten toen Dune II uitkwam: een van de eerste RTS-games ooit die een blauwdruk vormde voor het genre.



1998
Dune 2000
Niet veel meer dan een grafisch opgekalefaterde Dune II, maar dankzij de toevoeging van FMV's toch zeker wel de moeite waard.



2003
Children of Dune
Een vervolg op Frank Herbert's Dune, een tv-mini-serie uit 2000. Een ietwat goedkope, maar best wel trouwe vertolking van het gelijknamige boek, met rollen voor James McAvoy en Susan Sarandon.



2013
Jodorowsky's Dune – Een docu over de gefaalde poging van cultregisseur Alejandro Jodorowsky om Dune te verfilmen.



2021
Dune(: Part One)
Een fantastische adaptatie van Denis Villeneuve, waarvan in 2023 een tweede deel gaat verschijnen. Mijn favoriete film van 2021!



Bonus: 2023?
Dune: The Sisterhood
Deze HBO Max-serie speelt zich 10.000 jaar voor de gebeurtenissen in Villeneuve's film af en gaat over de machtige Bene Gesserit, een soort van... tja, politieke heksensekte?

PREVIEW
PC ANDROID

VAMPIRE SURVIVORS

PURE DOPAMINE IN GAMEVORM

Door domme toeval kwam Florian in aanraking met Vampire Survivors, een early access-game op Steam. Inmiddels zit hij er ruim 50 uur in en noemt dit een van de meest verslavende games ooit, die iedereen geprobeerd moet hebben. Eeuh... doe even normaal Floor, WTF is Vampire Survivors nou weer?!



Een aantal weken geleden had ik een vreselijke schijtdag en had ik afleiding nodig door iets doms. Ik opende Twitch in mijn browser en zag Asmongold (een bekende MMORPG-streamer) een simpele pixelgame spelen. Perfect, dacht ik, want daar hoef ik niet zo aandachtig naar te kijken.
En dat werkte prima de eerste paar minuten. Door de simpele pixelgraphics trok de game me totaal niet en normaal gesproken had ik de stream waarschijnlijk zelfs weggedrukt, maar door mijn state of mind bleef ik er een beetje naar staren. Nog geen uur later kocht ik de game in early access en ik was eigenlijk al verslaafd voordat ik er aan begon!

Twin-stick shooter

Vampire Survivors lijkt op geen enkele game die ik eerder heb gespeeld en is bijna een nieuw genre op zich. Stel je een twin-stick shooter voor waarin je niet zelf hoeft te schieten. In de basis is het enige wat je moet doen de waves van vijanden ontwijken en verslaan. Dit doe je door het gebruik van de vele wapens, die dus automatisch hun ding doen.
Verslagen vijanden laten diamantjes vallen die je experience geven. Als je er genoeg hebt verzameld ga je level-up en kan je een nieuw wapen uitkiezen, of een wapen dat je al hebt upgraden. Deze wapens en upgrades worden je willekeurig aangeboden en dus krijg je niet altijd precies wat je zou willen. Je moet on-the-fly keuzes maken over de soort character-build waar je deze run voor wilt gaan.

weetje • weetje

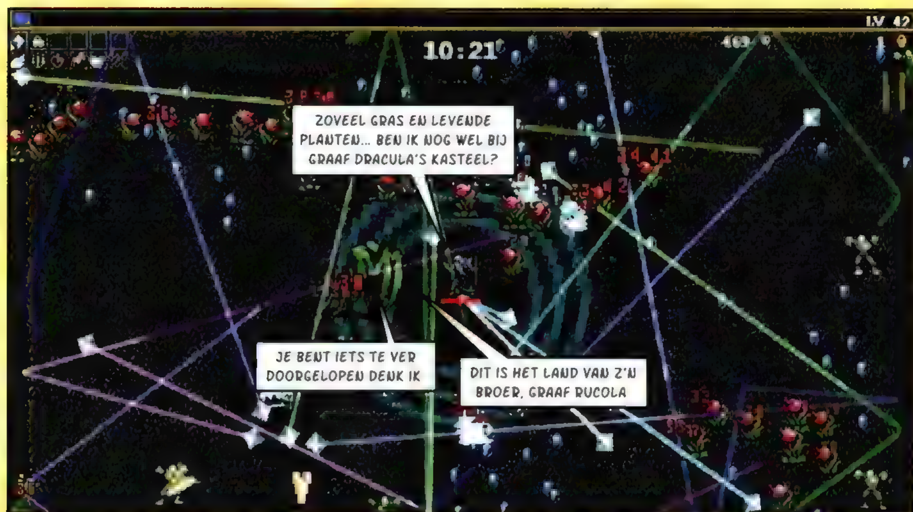
Ik heb Vampire Survivors tot nu toe aan mijn vriendin en vier vrienden laten zien, waarvan er twee eigenlijk nooit games spelen. Ze hebben er inmiddels allemaal tientallen uren inzitten.

Builds

Buiten de wapens zijn er ondersteunende items te krijgen. Denk aan health, armor, strength, een experience boost, een magneet voor de diamantjes en nog veel meer. Je kunt hiermee verschillende soorten builds maken. Zo zou je bijvoorbeeld een warrior-achtige build kunnen maken, waarbij je veel schade doet maar weinig klappen kunt vangen. Of juist andersom, met een tank-achtige build.
Je zou ook als een soort magier voor een krachtige verdediging en shields kunnen kiezen, zodat de vijanden niet bij je kunnen komen. Er zijn in totaal tientallen wapens en items, waarmee je veel vrijheid hebt over je build. Het is heerlijk om combinaties te proberen en om te zien hoe de vijanden erdoor verslind worden.

Roguelite

Er zit een vleugje roguelite in Vampire Survivors. Ieder level begin je met een verse build



30 MINUTEN?

De waves van vijanden veranderen iedere minuut en worden steeds lastiger. Ieder level heeft 30 waves en dus duurt een potje steeds maximaal 30 minuten. Daarna komt The Reaper in beeld, die jou binnen een paar seconden de nek omdraait. Daar doe je niets aan, je overlijden door The Reaper moet gezien worden als een overwinning en het einde van het level.
Het is echter mogelijk, door een zeer speciale combinatie van gameplay, character-build, wapens en items, om The Reaper te lijf te gaan. Ik ga er verder niets over verklappen, maar mijn record staat op 163 minuten. Ik daag je uit!



en als je doodgaat moet je helemaal opnieuw beginnen. De game geeft je echter hier en daar wat gouden muntjes, die je kunt inwisselen voor permanente upgrades. Hierdoor word je steeds sterker, ongeacht je huidige characterbuild. En hier komt de verslaving bij kijken.

Je kunt namelijk wel falen in een level (en falen zal je), maar het is nooit voor niets. Je pakt ieder potje in ieder geval een beetje goud en door het vrijspelen van de permanente upgrades zal je merken dat je alsmaar iets langer kunt overleven. Pure dopamine in gamevorm!

EVOLVED WAPENS

Het is mogelijk om bepaalde wapens in combinatie met items te Evolven. Dit zijn de bruutste en meest spectaculaire wapens in de game, die je hard nodig hebt om alle waves te overmeesteren. Zonder een paar Evolved wapens ben je kansloos.

Deze Evolved wapens zijn ook nog eens sterker te maken door zogenaamde Arcana's, maar eigenlijk zeg ik hier door mijn enthousiasme alweer te veel...



weetje • weetje

De game zit vol met geheimen, zoals verborgen personages, wapens en items. Er zitten ook tal van easter-eggs in, waaronder een dikke knipoog naar Mortal Kombat.

Geen excuus

Vampire Survivors is de definitie van 'nog één potje dan'. En het toont aan dat het niet uitmaakt hoe een game eruitziet, als de gameplay maar top is. De game heeft een simpel principe en is daardoor ontzettend laagdrempelig, maar om echt goed te worden zal je er tientallen uren in moeten stoppen. En omdat het hier om een early access-game gaat komt er steeds nieuwe content bij, waardoor je voorlopig uitgedaagd blijft om nieuwe builds te proberen en de levels te halen. Ik kan er serieus geen genoeg van krijgen.

Het is belachelijk om te zeggen, ik krijg het bijna niet eens uit mijn toetsenbord, maar deze game kan uitgroeien tot een potentiele GOTY. Vampire Survivors draait op iedere PC en kost een zeer lullige 2,40 euro in early access op Steam. Je hebt geen excuus om het niet te proberen. ★

"Vampire Survivors toont aan dat het niet uitmaakt hoe een game eruitziet, als de gameplay maar top is."







VERWACHTING FLORIAN:

Ik denk dat Vampire Survivors de komende maanden door streamers en previews zoals deze onder de aandacht gebracht gaat worden bij gamers, waardoor hij uitgroeit tot een gigantisch succes. Dit wordt zo'n typische indiegame-hit en komt uiteindelijk naar alle systemen.

- \+ Zo. Fucking. Verslavend.
- \+ Speelbaar op iedere PC.
- \+ 2,40 euro in early access.
- \- Deel 2 is nog niet in de maak.

ROGUELITE
PONCLE
1 SPELER
EARLY ACCESS

coolblue

GXT 391 THIAN

DRAADLOZE HEADSET

Lightweight eco-friendly over ear headset

Nu verkrijgbaar bij Coolblue.

CLEVER GAMING

GAMING X Trust.

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALS ER ÉÉN PLEK IN NEDERLAND ECHT EER WORDT AANGEDAAN IN VIDEOGAMES, DAN IS HET DE BADPLAATS ZANDVOORT."



Daar speelde Super Mario Sunshine af, toch?

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

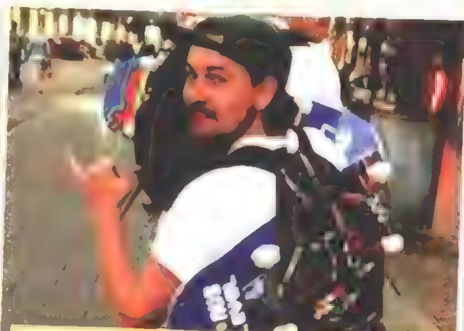
"VAN DEMON'S SOULS TOT ELDEN RING: HIJ VERSCHIJNT ALTIJD UIT HET NIETS MET ZIJN SPIERWITTE VLEESPET."



Als de woorden 'spierwitte vleespet' je niet direct naar pagina 50 laten bladeren, dan weten wij het ook niet meer.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"M'N TENNISARM SPEELDE OP."



Logisch, Nintendo Switch Sports kwam uit.

"DE BRUG STOND OPEN."



Lastig als je vanuit huis werkt.

"M'N HOND HAD M'N DIGITALE REVIEW OPGEGETEN."



En dat voor één Ook Gespeeld-stukje!

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

- Revita
- The Stanley Parable: Ultra Deluxe
- Star Wars: The Force Unleashed
- Warhammer 40k: Chaos Gate - Daemonhunters
- Loot River
- Halo Infinite - Seizoen 2: Lone Wolves
- Peglin

DE BESTE PIRATENPARODIE OOIT

MONKEY ISLAND

EEN SCHAT VAN EEN GAMESERIE

Monkey Island is terug, en hoe! Bedenker Ron Gilbert staat weer aan het roer en hij belooft een volwaardige point-and-click-adventure met sprankelende 2D-animaties. Peter is als een aap zo blij en legt uit waarom iedereen een bezoekje aan Monkey Island moet brengen.

Ik was iets te jong voor The Secret of Monkey Island, want in 1990 was ik nog maar 1 jaar oud. Pas veel later, rond de tijd van de uitstekende remasters in 2009, waagde ik me aan het piratenavontuur. Natuurlijk was ik niet onbekend met point-and-click-adventures. Toch raakte de eerste game me met zijn fantastische humor en onvergetelijke personages en puzzels.

VOLSLAGEN IDIOOT

"My name is Guybrush Threepwood and I want to be a pirate", zijn de eerste woorden van het avontuur en zelden begon een game zo fijn als The Secret of Monkey Island. Gewoon BAM! Je weet wie de held is, je weet wat hij wil, je weet dat hij een volslagen idioot is omdat hij hardop zegt wat hij wil. Je begrijpt, ik zei bijna precies hetzelfde toen ik voor het eerst op de PU-burelen binnenliep voor een stage.



Helaas voor Guybrush zijn piraten lang niet zo lief als gamejournalisten. Met name de zombiepiraat LeChuck bemoeit zich constant













met de avonturen van Guybrush. Ook botst Guybrush' kinderlijke enthousiasme vaak met de kwaadaardige, gestoorde piraten die o.a. Scabb Island, Phatt Island en Mêlée Island bewonen.

TOEGANKELIJK AVONTUUR

Maar het is met name de humor die Monkey Island van zijn periodegenoten doet afwijken. In de vroege jaren 90 was het normaal dat je om de haverklap dood ging door willekeurige beslissingen in adventuregames. Maar Monkey Island-bedenker Ron Gilbert wilde zijn wereld toegankelijk houden; echt dood kun je dus bijna niet gaan in Monkey Island. In plaats daarvan word je regelmatig voor joker gezet en moet je bovendien worstelen met de duivels bizarre puzzels van Ron en z'n medeschrijver, een toen nog piepjonge Tim Schafer, de latere oprichter van Double Fine.

YOU FIGHT LIKE A COW!

Misschien wel het beroemdste voorbeeld is het 'insult swordfighting' in The Secret of Monkey Island. Daarin leert Guybrush zwaardvechten en de belangrijkste regel voor piraten: het gaat niet om je zwaard maar de beledigingen die je naar elkaar gooit tijdens het schermen! Wat volgt is een potje memory met kinderachtige beledigingen en gepaste tegenreacties.

DRIEKOPPIGE AAP

Een andere geslaagde grap is Guybrush' favoriete afleidingsmanoeuvre: "Look behind you, a three-headed monkey!" Verrassend vaak trappen mensen erin, maar in Monkey Island 2 heeft een groep kannibalen hem snel door. Helaas voor Guybrush verschijnt op dat moment een driekop- »

WIE IS RON GILBERT?



Ron Gilbert is de papa van Monkey Island. En hoewel hij niet in z'n eentje verantwoordelijk is voor het point-and-click-adventure-genre [prachtige taal he, dat Nederlands – Marvin], is hij zeker de Gandalf of Aragorn van de point-and-click-fellowship. Zijn faam startte echt bij Lucasfilm Games (Later LucasArts) waar hij Maniac Mansion mocht maken. Daarvoor ontwikkelde hij een engine genaamd Script Creation Utility for Maniac Mansion... of afgekort SCUMM. Het was revolutionair omdat je niet langer hele commando's hoefde uit te typen (zoals toen normaal was voor PC-adventuregames), maar delen van een opdracht kon kiezen. Bijvoorbeeld 'Pick Up' of 'Turn On'. Dit maakte adventures veel toegankelijker voor gamers en startte de gouden eeuw van LucasArts. De eerste twee Monkey Islands zijn de hoogtepunten, maar de SCUMM-engine werd tot de late jaren 90 gebruikt voor alle adventures. Pas bij Grim Fandango (1998) stapte de studio over naar iets anders.

Ron Gilbert was al vertrokken en startte in 1992 Humongous Entertainment, waar hij point-and-click adventures voor jongere gamers maakte. Denk aan Freddi Fish en Pajama Sam; series die ooit hun eigen PU Special krijgen zodra Wouter mijn verhaalpitch eindelijk eens goedkeurt!!!

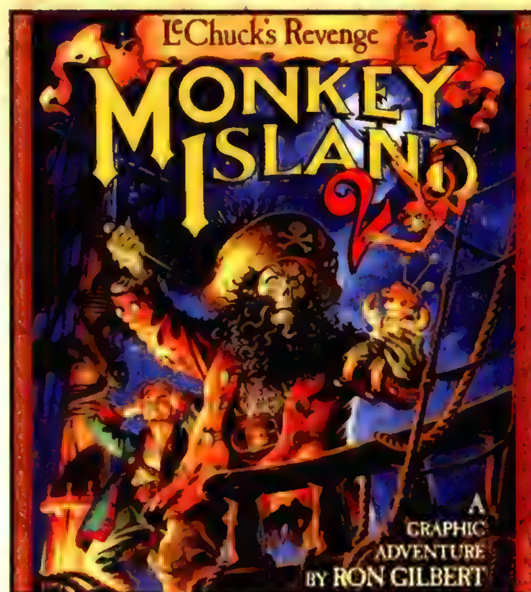
Ahum, waar was ik? Ron wilde ook volwassen games maken via een zusterdivisie van Humongous, maar dat werd geen succes. Zo fladderde de adventureman jarenlang rond om zijn verhaalgedreven game-ideeën te slijten bij andere studio's. Met de opkomst van indiegames en crowdfunding had Gilbert weer een opleving. Lagere budgetten betekende tenslotte dat zijn games ook minder geld hoefden op te leveren. Hij boekte succesjes zoals DeathSpank (Hothead Games), The Cave (Double Fine) en Thimbleweed Park (Terrible Toybox). Hij hielp ook met het concept voor TellTale's Tales from Monkey Island samen met mede-Monkey Island-schrijver Dave Grossman, maar Return to Monkey Island wordt de eerste keer sinds LeChuck's Revenge dat Ron Gilbert écht aan het roer staat van een nieuw Guybrush-avontuur.

TIJDLIJN

The Secret of Monkey Island (1990, PC)
De eerste Monkey Island was gelijk een hit bij critici en commercieel een bescheiden succes. Het gaat over Guybrush Threepwood, een sukkelige jongeman die een piraat wil worden. Hij moet een aantal tests doorstaan op Mêlée Island om officieel een piraat te worden, maar dan wordt het eiland ironisch genoeg aangevallen door de piratenbende van LeChuck. Zijn handlangers kidnappen gouverneur Elaine, op wie Guybrush verliefd is, en dus moet Guybrush op hilarisch ingewikkelde wijze haar redden. De game kreeg in 2009 een uitstekende remaster met modernere graphics, voice-acting en een makkelijkere interface. Je kan ook nog switchen naar de klassieke graphics, want die blijven er ook in 2022 nog tijdloos mooi uitzien.



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991, PC)
Ook deze game is mooi geremasterd met dezelfde toeters en bellen als Monkey Island 1. LeChuck explodeert aan het einde van de eerste game, maar hij keert terug, want... uh, hij was al dood, dus verslagen worden door Guybrush maakte hem vooral kwader! Guybrush zoekt ondertussen naar de verloren schat van 'Big Whoop'. Elaine wordt opnieuw gekidnapt door LeChuck en deze keer zijn de puzzels en personages die Guybrush tegenkomt nog gekker en lolliger. De game wordt niet voor niets beschouwd als een van de beste en zeker grappigste sequels ooit gemaakt. Met name het einde zorgde voor controverse vanwege de enorme twist: ze zijn allemaal kinderen die piraatje spelen in een pretpark! LeChuck blijkt Guybrush z'n creepy broertje Chucky te zijn... of is het allemaal een illusie veroorzaakt door LeChucks voodoomagie? Dat laat de game in het midden...





The Curse of Monkey Island (1997, PC)
Helaas doet Curse of Monkey Island niet zoveel met het eind van LeChuck's Revenge. Misschien omdat Ron Gilbert niet meer aan dit avontuur werkte. Qua humor en puzzels nog steeds een prima deel en de nieuwe presentatie viel ook in de smaak. De interface was soepeler en door de cd-rom had Curse veel betere muziek. Showstopper waren de handgetekende animaties van Guybrush en de andere personages. De derde game was ook de eerste met voice-acting en de acteurs deden het zó goed, dat die van de hoofdrolspelers nog steeds ieder avontuur inspreken!

» pige aap achter ze en kan je letterlijk niks doen om de aandacht van dit mythologische wezen te op te eisen!

DE DOOD VAN ADVENTURES

Meer info over de verschillende Monkey Islands geef ik in de kaders, maar het belangrijkste dat je over de serie moet weten is dat hij meer invloedrijk is dan je zou denken. De jaren 90 waren het absolute hoogtepunt van point-and-click-adventures en het hielp ook dat LucasArts niet constant middelmatige Star Wars-games hoefde uit te persen zoals in de jaren daarna. Er was veel meer ruimte voor creativiteit en de ontwikkelkosten voor point-and-click-adventures waren ook laag genoeg om uitgebreid te kunnen experimenteren. Naarmate de eeuwwisseling dichterbij kwam gingen de ontwikkelkosten omhoog en kwamen 3D-graphics om de hoek kijken. In die tijd was het (helaas) de opvatting dat 2D-games oude pet waren en dat alles de vetste, meest realistische 3D-graphics moest hebben.
Plotseling leken point-and-click-adventures ouderwets en hun muisbesturing archaïsch. Dat consoles populairder werden en je met die controllers voor geen meter een adventure kon spelen, hielp natuurlijk ook niet mee.





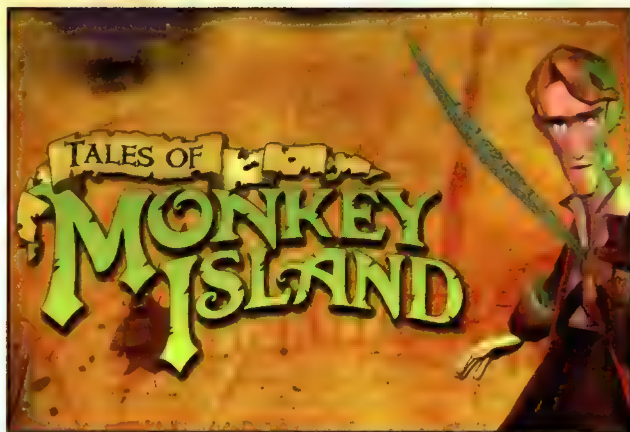
DE TERUGKEER VAN ADVENTURES

Maar gelukkig voor ons waren de ex-medewerkers van LucasArts bijzonder eigenwijze mensen die het verdomden om hun geliefde genre te begraven. Over Ron Gilbert z'n carrière kan je meer lezen in het kader, maar Tim Schafer is zeker ook een grote naam in adventureland. In bijna alle Double Fine-games vind je komische elementen terug die geperfectioneerd werden door Mon-

Escape from Monkey Island
(2000, PC)

Zo goed als de eerste drie games zijn verjaard, zo lelijk ziet Escape from Monkey Island er nu uit. Het avontuur was an sich weer hilarisch, alleen de gedateerde PS2-graphics en de crappy besturing – geen muiscontrols meer! – maakten een hoop kapot. Escape from Monkey Island is ook de slechtst geoptimaliseerde van de Monkey Island-games, met een zeer lage resolutie. Hey LucasArt...film... Mickey Mouse... Studios of hoe de fuck jullie ook heten tegenwoordig, kom eens met een remaster!





Tales of Monkey Island
(2009, PC / iOS)

Ron Gilbert keerde terug toen TellTale de franchise mocht lenen van LucasArts. Hij dacht mee over de concepten voor Tales of Monkey Island en het eindresultaat viel prima in de smaak. Wel heeft de game hetzelfde minpunt als alle andere episodische adventures van TellTale: er zitten sterke en zwakke episodes tussen. Hij is dus een stukje wisselvalliger dan de eerdere Monkey Islands.

Return to Monkey Island
(2022, onbekend)

We keren terug naar Monkey Island in... uh, Return to Monkey Island. Hopelijk is de game origineler dan z'n titel! De nieuwe Monkey Island keert terug naar een 2D-stijltje dat aan de remasters van de eerste twee games doet denken, maar dan gestileerder. De stemacteurs van de main cast keren terug, net als Ron Gilbert (director) en Dave Grossman (schrijver). De game negeert de sequels en wordt een direct vervolg op LeChuck's Revenge. Wel belooft Ron wat personages uit de nieuwere games terug te brengen, zoals Murray, de demonische, pratende schedel.







key Island. Broken Age was zelfs de klassieke point-and-click-adventure die het genre weer in het nieuws bracht, maar daarvóór knutselde Telltale al vanaf dag 1 aan de point-and-click-adventure. Zij brachten Monkey Island voor het eerst terug met Tales of Monkey Island. Dat ze in latere games bijna alles puzzels schrappten én nota bene failliet gingen vergeet ik even, want ze zijn nog steeds stronteigenwijs en hebben inmiddels een doorstart gemaakt. Uh... Hoera!

APENSTREKEN

Dus Monkey Island moet je gewoon proberen. Het heeft fantastische humor en onvergetelijke personages en puzzels. Dat zei ik ook al in de eerste alinea, klopt. Maar Wouter had vier pagina's nodig dus... uhm, de rest is bonus! Wat een aap van een jongen ben ik toch ook. Ze hadden me nooit die stage moeten geven. ✖

WHAT'S THE TEA?

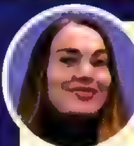
ZWETEN, KRAKEN EN DE ANDERE VOORDELEN VAN GAMES

Laura en Alie konden niet wachten om zich in het zweet te werken met Nintendo Switch Sports. Dat fijne vooruitzicht bracht hen bij een gesprek over de persoonlijke meerwaarde van games. Want ja, het is ook wel eens fijn om bij de voordelen van onze passie stil te staan!





Hoi Laura, Nintendo Switch Sports ligt nu in de winkel! Volgens mij zat jij al een poosje op die game te wachten, hè? Heb je hem gelijk gehaald?

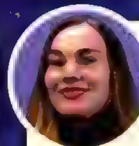


Ha die Alie! Jaaahaa, ik vind die game geweldig! Niet alleen voor de nostalgie, ook omdat je dat luie gamersvet er weer even van in beweging krijgt. Wat jij?



Hahah ja, dat herken ik wel! Ik heb ook echt zin om me weer eens in het zweet te zwaaien, trappen en smashen. Maar voor jou is het dus naast een partygame ook echt een manier om wat meer te bewegen?





Ja, heerlijk! Nou ja, wat je zelf al zegt: je zwaait jezelf toch al gauw het zweet in. Ik denk niet dat het beter is dan de gemiddelde zumba-les, maar het is sowieso beter dan op de bank plakken. Toch is het inderdaad wel vooral een partygame hoor; zien hoe je vrienden, vriendinnen, ouders en collega's het ervan afbrengen. Met wie speelde jij het altijd vroeger?



Ja, alle beweging is goed! Maar ik speelde het inderdaad vooral als partygame met vrienden. Ik heb mijn moeder helaas nooit zover gekregen... Die is net zo onsportief als ik! Ben je sowieso een beetje van de exergames? Vind je Just Dance bijvoorbeeld leuk?

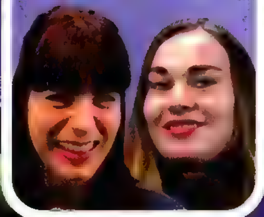


Aaah ja gezellig. Mijn moeder kon nog wel een goed potje bowlen uiteindelijk. Ik vind exergames geweldig! Ring Fit Adventure is een hele goede, maar ik ben ook al jaren fan van de Just Dance-reeks. Het is alleen jammer dat die games op zich niet meer zo evolueren. Doe jij wel eens een dansje in de woonkamer?



Dat idee heb ik inderdaad ook. Het principe blijft leuk, maar inmiddels ben ik er ook wel een klein beetje op uitgekeken. Ring Fit Adventure was wat dat betreft wel een fris idee! En hoe zit dat met hersengymnastiek? Je speelt geloof ik ook wel eens Braintraining-games en de Professor Layton-serie? Heb je het idee dat die games echt je geheugen kunnen trainen?







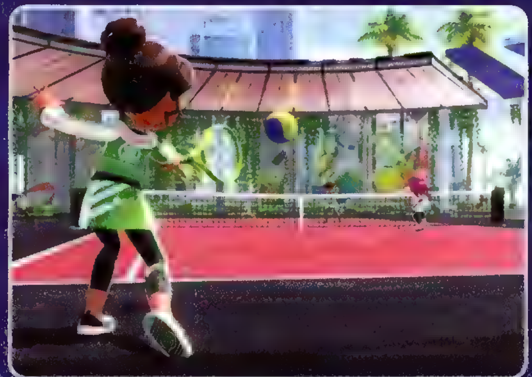
Ja, ik ben echt een van de grootste fans van de Professor Layton-serie. Je kunt er lekker je tijd voor nemen. Braintraining is ook gaaf, maar met mijn dyscalculie is dat vaak een iets grotere uitdaging, zeker omdat het op tijd gaat. Ik merkte wel bij Braintraining dat herhaling van simpele sommetjes – als ik mijn weinige doorzettingsvermogen overmeester – mij daadwerkelijk beter maakte in rekenen. Kon ik eindelijk een keer écht meetellen als een kassière me kleingeld teruggaf. Ik denk dat jij die breinkracht al van jezelf hebt, maar Layton lijkt me ook wel iets voor jou?

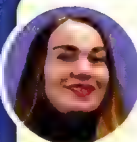




Hahah nou ja, ook mijn grijze massa moet soms echt wel zwoegen bij Professor Layton. Maar dat is alleen maar lekker! Fijn trouwens om weer eens even stil te staan bij de voordelen van games. Ik denk dat iedereen de voordelen op gebieden als reactievermogen, pijnbestrijding, balans, creativiteit, cognitie en beweging inmiddels wel kent – zelfs wij ervaren die dus al! Ik ben nu echter vooral benieuwd wat games jou persoonlijk hebben gebracht.



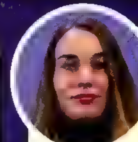




Ja, ik heb echt wel mensen beter zien revalideren door te Wii Sportsen. Persoonlijk is het vooral het bewegen in plaats van op de bank zitten en de gezelligheid met vrienden. Je had ook altijd een spel waarin je op het Balance Board goed je balans moest houden. Die heeft me ook wel geholpen even wat rustiger te worden, dat was een yogagame binnen Wii Sports. En voor jou?



O ja, dat Balance Board, daar heb ik ook veel op gestaan! Maar ik moet meteen denken aan het leren van de Engelse taal. Ik weet zeker dat games daar enorm aan bijgedragen hebben. Toen ik nog heel jong was, een jaartje of vier, kwam mijn moeder gezellig naast me zitten tijdens het gamen om te vertalen. Dat ontspannen dankzij games herken ik trouwens ook wel. Bij mij is het echter wel meer omdat ik helemaal kan verdwalen in games. Neem The Witcher 3, waar al die uren door de bossen rijden me helemaal zen maakten. Zijn het vooral de serieuze games die voor jou voordelen hebben? Of haal je die ook uit 'gewone' games?



Oh ja dat is een goeie! Ik denk dat dat ook zeker heeft bijgedragen aan mijn taalontwikkeling! Wat tof dat je dat ook met je moeder deelt, zo'n herinnering. Gewone games hebben me ook geleerd om meer op mezelf te vertrouwen. Soms gooien ze je aardig in het diepe!





Zeker! Ik ben dan ook enorm volhardend. Ik moet en zal dingen zelf kunnen oplossen of eindbazen zelf verslaan, zelfs als ik er uren mee bezig ben. En tot slot dan het sociale aspect, wat jij net ook al even aanhaalde. Zoals je weet heb ik mijn vriend leren kennen in World of Warcraft. Als dat niet sociaal is... Haha!



Jaaa, ik heb een keer een Japanner die ik kende uit Animal Crossing te logeren gehad. Supergezellig! Ik denk dat vrienden maken het mooiste is wat je uit games kunt halen. Wat jij?



Dat kan ik als MMO-speler natuurlijk alleen maar beamen. Ik heb via games veel vrienden leren kennen, van over de hele wereld. Mensen die ook bij me thuis zijn geweest om vakantie te vieren in Nederland. Ik zal ze trouwens weer eens uitnodigen... Heb ik meteen slachtoffers gevonden om mee te zweten in Nintendo Switch Sports! ✖

DAT SUCCES KOMT ECHT NIET DOOR DE PANDEMIE

ELDEN RING IS ALS GAMEN IN 1988

Nu de 'niche game' Elden Ring met 20 miljoen verkochte exemplaren een heel dikke hit is, worden de wildste verklaringen voor het succes bedacht. Volgens Jurjen is het allemaal niet zo ingewikkeld: Elden Ring biedt simpelweg gaming zoals gaming oorspronkelijk bedoeld was, en hij het in 1988 al beleefde.

Het komt door de pandemie. Dat schreef de New York Times, toch wel een van de voornaamste kranten ter wereld; dat het succes van Elden Ring door de pandemie kwam. Want door de coronapandemie hebben we het allemaal best moeilijk gehad, en Elden Ring is een moeilijke game, zo redeneerde die krant, zo ongeveer. Wederom een toonbeeld van de kloof die nog steeds gaapt tussen gaming enerzijds en achtenswaardige verslaggeving erover anderzijds. Althans: wat mainstream-media betreft.

Want gamers en game-journalisten als die van de PU zagen het succes van Elden Ring natuurlijk al sinds de aankondiging aankomen. Niet omdat de schrijver van Game of Thrones aan de game meewerkte, maar omdat Elden Ring (ondanks de afwijkende naam) beloofde de grootste, meest epische versie van Dark Souls tot op heden te worden. En Dark Souls wérd natuurlijk al steeds populairder, met sales die van 2,5 miljoen (Dark Souls) opliepen tot 10 miljoen (Dark Souls 3). Dat de serie ondertussen ook nog eens als inspiratiebron gold voor een geheel nieuw genre, de zogenaamde soulslike, steeds meer gamers geïnteresseerd raakten in de opzet van de game en Elden Ring de eerste keer was dat de reeks open world ging, versterkte slechts het momentum van iets wat vroeg of laat moest gebeuren: de doorbraak van de Souls-serie naar het grote publiek.

ONFORTUINLIJKE ONTWIKKELING

Is het vreemd, dat een serie die berucht is om zijn hoge moeilijkheidsgraad en gemene manieren waarop het spelers laat sterven nu 'door iedereen' gespeeld wordt? Nou nee, niet echt. Want eigenlijk werden action-adventures vanaf hun oorsprong al gekenmerkt door hun hoge moeilijkheidsgraad en de gemene manieren waarop ze spelers lieten sterven. Het is eerder vreemd dat die aspecten de afgelopen decennia grotendeels uit gaming zijn verdwenen.

Deze onfortuinlijke ontwikkeling begon in de jaren 90, toen het standaard werd om games te kunnen saven. Wat natuurlijk heel wat frustratie weghaalde, maar er óók voor zorgde dat je de meeste omgevingen in games maar één keer doorliep om er later nooit meer in terug te keren.

Vanaf de jaren 00 ging het pas echt mis, toen action-adventures steeds meer op films gingen lijken, waarin niet langer het overwinnen van uitdagingen maar het bereiken van de volgende cutscene het doel werd.

OVERBOORD KIEPEREN

Terwijl de frustratie steeds meer uit games verdween, ontdekten ontwikkelaars door het analyseren van spelergegevens dat hun games nog steeds niet werden uitgespeeld, waardoor de toonaangevende stroming in gamedesign niet langer was gericht op het uitdagen maar versimpeld verwennen van spelers. Zo van, o jee, ben je in het gat gesprongen? Geeft niet, geeft niet, we hebben het spel automatisch voor je opgeslagen, vlak voor het gat, dus probeer het nog maar eens. En als het na drie keer nog niet is gelukt, dan plaatsen we wel een platform in het gat, desnoods vergezeld door een knipperende pijl om aan te geven dat je toch echt naar de overkant moet.

Het enige wat ontwikkelaar FromSoftware hoefde te doen om (vroeger of later) succesvol te worden was die hele 'nieuwe' designfilosofie overboord kieperen en teruggrijpen op gaming zoals het ooit bedoeld was, en hoe in 1988 al de toon werd gezet.

Mocht je de jaren 80 nou niet hebben meegekregen: check de voorbeelden op deze pagina's om te zien waar de wortels van de Soulservaring liggen. ✖













GHOSTS 'N GOBLINS (1985)

STERF IN DE HEL, TELKENS WEER

Het baanbrekende en heerlijk gemene Ghosts 'n Goblins was in 1985 de eerste avontuurlijke actiegame die je door griezelige, gotische landschappen liet trekken (Castlevania verscheen pas een jaar later). Beginnend op een kerkhof moest je met je riddertje zo ver mogelijk zien te komen in deze arcadegame, daarbij gehinderd door levende doden, vleesmuisachtige gedrochten, vuurspuwende draken, schedels die wanneer je ze nadert in skeletridders veranderen, platformen die plots onder je voeten wegzakken, dubbele eindbazen die je van twee kanten tegelijk aanvallen, en andere terreur die tegenwoordig standaard is voor de soulslike-ervaring. In de jaren 80, een tijd waarin actiegames een stuk moeilijker en meedogenlozer waren dan tegenwoordig, was Ghosts 'n Goblins al berucht om zijn hoge moeilijkheidsgraad, net zoals de soulslike-games dat tegenwoordig zijn. Aan het begin van Ghosts 'n Goblins kreeg je maar één leven om de hele duivels uitdagende game uit te spelen. Werd je één keer geraakt, dan verloor je ridder zijn pantser om in zijn onderbroek verder te gaan, bij de volgende treffer was hij dood en moest je weer helemaal opnieuw beginnen. Inderdaad, dat doet denken aan de tweede kans die de Souls-games je bieden om je zielen op te halen en je progressie dus toch nog even te behouden. Maar dat hele soulslike-gevoel, dat de hele horrorwereld erop uit is om je te doden en daar dan ook keer op keer in zal slagen, was in 1985 dus al kenmerkend voor de Ghosts 'n Goblins-ervaring. Net als de voldoening die je voelt als je dan eindelijk voorbij zo'n klotestuk bent gekomen.



weetje weetje

Wanneer je de laatste eindbaas van Ghosts 'n Goblins hebt verslagen, verschijnt de tekst 'This room is an illusion and is a trap devised by satan'. Waarna de game opnieuw begint, maar dan sneller en moeilijker. Voor als je dacht dat Demon's Souls de eerste écht gemene game was.

THE LEGEND OF ZELDA (1986)

GA WAAR JE WILT

De soulsikes zijn altijd al behoorlijk 'open wereld' geweest. Demon's Souls, de eerste game in de serie, liet je weliswaar vanuit een hub nog kiezen tussen verschillende gebieden, maar de Dark Souls die volgden en (met name) Bloodborne gaven je echt het gevoel te reizen door één grote wereld, waarvan de verschillende gebieden op complexe manieren met elkaar verbonden waren. Toch is Elden Ring de eerste keer dat de soulslike écht openwereld gaat, met uitgestrekte velden waarop je helemaal zelf beslist welke richting je inslaat en - tot op bepaalde hoogte - welke uitdagingen je het eerst het hoofd wil bieden. Nieuw? Geenszins, uiteraard. Want die laatste beschrijving past naadloos op de eerste Zelda, die je in 1986 al heerlijk vrij liet (ver)dwalen. Geen lineair pad, geen onzichtbare muren die je de goede kant opduwen, geen uitleg over waar je nou eigenlijk naartoe moet: Zelda dropte je net als Elden Ring in een wonderlijke wereld met alle vrijheid om te gaan waar je wilde, en de impliciete boodschap het zelf maar uit te zoeken. Dus begin gerust met level 3, probeer daarna level 1 eens te voltooien, of ga dwalen en vind level 4 alvast. Precies zoals je in Elden Ring heel makkelijk belandt op plaatsen waar je eigenlijk nog niet zou moeten zijn. En ook in Elden Ring wordt het verhaal je niet opgedrongen, maar mag je dat zelf reconstrueren op basis van wat je zelf allemaal ontdekt en tegenkomt in de wereld. Zoals je dat alleen in games kunt beleven.







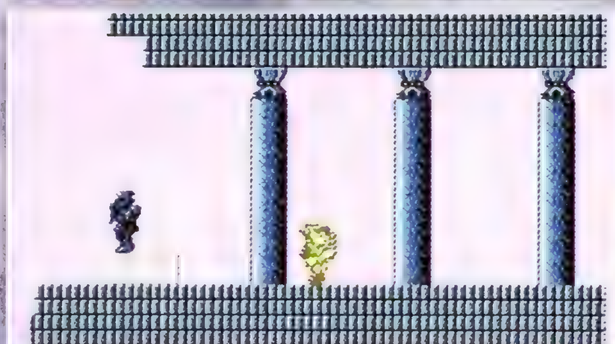


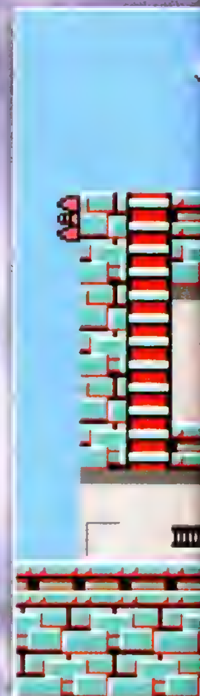
ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (1987)

WORD STERKER

O jee, alweer Zelda! Kan die Nintendo-fanboy Tiersma geen andere voorbeelden verzinnen? Eh, nee. Want ik baseer dit artikel op MIJN game-ervaringen in de jaren 80, en hoe herinneringen daaraan weer boven komen drijven tijdens het spelen van de veel recentere soulslike-games. En tja, ook al is Zelda II de slechtste échte Zelda-game (spin-offs als Crossbow Training en die CD-i-troep dus even niet meegerekend), de game deed in 1987 ook best wel wat bijzonders. Je kon in de game namelijk ervaringspunten verdienen om steeds sterker te worden. Ho, val nu niet meteen weer over me heen, ik ben heus wel bekend met de geschiedenis van RPG's, Dungeons & Dragons, blabla, enzovoort. En natuurlijk verschenen eerder in de jaren 80 al games als Ultima en Dragon Quest die je personages op basis van ervaringspunten lieten groeien. Maar dat waren nog van die typische RPG's, zonder daadwerkelijke acties, gedragen en gestuurd door menu's en de keuzes die je daarin maakte. Terwijl Zelda II een echte action-adventure was, met slechts op de achtergrond een paar menu's die je lieten kiezen of je met verzamelde ervaringspunten je levensbalk, aanvalskracht of magie wilde versterken. Een ruw soort voorloper van hoe het sterker worden in soulslike-games nu werkt, dus. Inclusief de optie/plicht om te 'grinden' voordat je bent opgewassen tegen de sterkere bazen. De blauwdruk voor elke grote action-adventure van tegenwoordig werd dus al door Zelda II geschreven, dat dat duidelijk is.





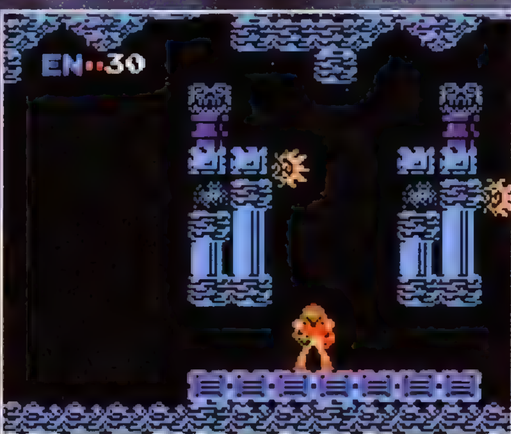




METROID

DOORGROND DE WERELD

Net als in de Zelda-games en eigenlijk alle action-adventures uit de jaren 80 werd je ook in Metroid met amper twee regeltjes 'verhaal' in een onheilspellende setting gedumpt. Ga je naar rechts, dan stuit je na de eerste paar deuren en vijanden op een gang die te laag is om doorheen te passen. Dus ren en spring je maar weer terug naar links, voorbij het beginpunt, waar je het vermogen krijgt om in een balletje te veranderen zodat je door die lage gang kan rollen. Dát is de grondslag van Metroid: dat bepaalde gebieden ontoegankelijk zijn tot je de permanente krachten hebt verworven om bepaalde hindernissen te kunnen overwinnen. De kracht van deze formule is dat je omgevingen geen decors worden waar je één keer doorheen trekt, maar plaatsen die je net als de wijk of stad waarin je woont steeds beter leert kennen, doordat je je telkens weer door de steeds bekender wordende omgevingen verplaatst. Dit grondende effect maakt dat zo'n spelwereld steeds meer als een thuis gaat voelen, iets wat ik met name in Dark Souls 2, 3 en Bloodborne heel sterk ervaarde. In Elden Ring werkt dit aspect door de openwereld-setting weliswaar iets minder, maar ook in deze game zal je je vele malen door steeds bekendere omgevingen verplaatsen en stuit je talloze keren op blokkades die je in je achterhoofd houdt totdat je het vermogen hebt gevonden ze te kunnen passeren. En wat voelt dat ouderwets machtig, om zo weer een heel nieuw deel van de wereld te mogen betreden!













MEGA MAN (1987)

WORD GOED, OF PROBEER EENS IETS ANDERS

Mega Man was na de games van Mario en Zelda toch wel de coolste game die wij (als Tiersma-broeders) vroeger voor de NES hadden. En de moeilijkste! Maar goed, over de hoge moeilijkheidsgraad van games uit de jaren 80 hadden we het al gehad. Iets cools dat Mega Man introduceerde was de optie om zelf te bepalen in welke volgorde je de problemen op je pad aanpakte. De game laat je meteen in het begin namelijk kiezen uit zes levels met de hoofdjes van eindbazen erbij (ongeveer zoals Demon's Souls is opgezet). Weet je het eind van zo'n level te bereiken – wat heel wat oefening, skills en doorzettingsvermogen vereist – en de eindbaas te verslaan, dan word je met het speciale wapen van die eindbaas beloond. Probleem is echter dat sommige van die eindbazen zo enorm snel en sterk zijn dat ze niet te verslaan lijken. Oplossing? Sla eens een andere weg in en probeer eerst een andere eindbaas aan te pakken. Wellicht dat je met het wapen dat je bij deze eindbaas verovert de eerder onverslaanbaar geachte eindbaas heel makkelijk op zijn knieën dwingt. Of nou ja, "heel makkelijk", natuurlijk moest je om in Mega Man te kunnen vorderen ook gewoon 'goed' worden en skills ontwikkelen, precies zoals een game als Elden Ring vereist. Maar daarnaast is het kiezen van een slimme volgorde om bepaalde uitdagingen in de game aan te pakken ook een belangrijk onderdeel van de ervaring. Tijdens het spelen van Elden Ring kom ik dan ook regelmatig tot de conclusie dat ik iets even 'op z'n Mega Mans' moet aanpakken.





SUPER MARIO BROS. (1986)

WIL JE EROVER PRATEN?

Mijn passie als gamer begon eigenlijk pas écht toen ik in 1988 voor het eerst Super Mario Bros. speelde. Ik was compleet gegrepen en verbluft door de gameplay en diepgang van deze iconische platformer. Elke speelsessie ontdekte ik wel weer nieuwe omgevingen en geheimen, en had ik het gevoel steeds dieper in een magisch universum te verdwijnen; precies zoals ik dat nu in Elden Ring ervaar. Natuurlijk heb ik in de PU al heel vaak de loftrompet over SMB gestoken, maar volgens mij heb ik één aspect daarbij nog nooit genoemd: dat de game geheimen heeft die je in je eentje (bijna) niet kunt kraken. Okeeee, dat ik van een vriendje moest horen dat je daadwerkelijk door van die groene buizen kon gaan door omlaag te drukken was vooral dom van mij, maar vrijwel iedereen heeft de input van anderen nodig om de route door level 7-4 te vinden, of te ontdekken waar de warp zones, onzichtbare blokken en valse muren verborgen zitten. Evengoed zit ook Elden Ring vol warp zones, valse muren en andere geheimen die je als eenzame speler gewoon niet ontdekt. En waar dit soort geheimen er bij Mario Bros. nog voor zorgde dat er met vrienden en klasgenootjes 'live' over werd gekletst en gespeculeerd, gebeurt dit bij Elden Ring vooral online, óók in de game zelf. Wanneer je de game online speelt, kom je namelijk overal aanwijzingen van andere spelers tegen, en je kunt die zelfs te hulp vragen als het je allemaal even te zwaar wordt. Een even unieke als prachtige invalshoek om de manier waarop gamers in de jaren 80 een singleplayer-ervaring met elkaar deelden nieuw leven in te blazen!



weetje • weetje

De eigenwijze opzet van de Souls-games is toe te schrijven aan één man: Hidetaka Miyazaki. Toch heeft deze geestelijk vader van de serie in zijn jeugd (de jaren 70 en 80) nooit veel games gespeeld. Zijn ouders waren namelijk te arm om games voor hem te kopen. In plaats daarvan was hij voor zijn entertainment aangewezen op de plaatselijke bibliotheek, en dan met name de fantasyboeken voor volwassenen die hij daar vond.







BESTAAN DEZE GAMES ECHT OF ZIJN HET SLECHTS LEGENDES?

Een game maken is moeilijk en duurt jaren. Soms gaat het volkomen mis en verdwijnt 'ie in legendes. Maar welke gamelegendes zijn echt, en welke vaporware? Peter ging op avontuur en pakte zijn leren hoed, leren zweep en leren broek!

Beyond Good and Evil 2

DE LEGENDE

Beyond Good & Evil werd goed ontvangen, maar niemand kocht dit charmante science-fictionavontuur. Hij werd in Canada zelfs bij kaas cadeau gegeven. Kaas! Tijdens de PS3-/Xbox 360-periode onthulde Ubisoft dan toch CGI-beelden van een vervolg met een meer volwassen uitstraling. Daarna was er wéér een hele consolegeneratie niets... totdat Ubisoft op grootse wijze op de E3 Beyond Good and Evil 2 herlanceerde. En deze keer waren ze serieus dat hij gemaakt zou worden! Er zat zelfs een vloekende aap in de trailer, dan weet je dat het menens is.

MIJN RAPPORT

BG&E2 is schijnbaar na vijf jaar nog steeds in preproductie, aldus de betrouwbare Bloomberg-journalist Jason Schreier. Zijn Ubisoft-insiders beweren dat de game nog steeds niet volledig in productie draait maar ook nog niet gecanceld is. Ubisoft heeft sowieso zware jaren achter de rug waarin meerdere managers verplaatst of ontslagen zijn, omdat ze (even samenvattend) enorme eikels zijn. Een ervan is Michel Ancel, de geestelijk vader van Beyond Good & Evil. Hij nam halsoverkop ontslag in 2020 en een week later verscheen een artikel over zijn toxic managementstijl. Michel ontkent de beschuldigingen en meldde bij z'n vertrek nog wel dat BG&E2 in goede handen is. Riiiiiight.

CONCLUSIE:

Vaporware!









Half-Life 3

DE LEGENDE

Half-Life is zo geliefd, het wordt ook wel de Halo van de PC-shooters genoemd, hahaha! Ja, Half-Life is de shit, dus geen wonder dat gamers na het open einde van Half-Life 2: Episode 2 niet konden wachten op Episode 3. Die was inderdaad een tijdje in ontwikkeling, maar daarna niet meer. Geruchten gonsden over dat Half-Life 3 de nieuwe focus zou worden en Valve-baas Gabe Newell speelde het spelletje met allerlei grapjes mee. We wachten nog steeds...

MIJN RAPPORT

Valve heeft een vrije organisatiestructuur waarin mensen deels zelf mogen bepalen waar ze aan werken. En met het onbeperkte geld dat Steam genereert is dat ook mogelijk. Dat betekent wel dat de ontwikkeling van gameprojecten (nog) rommeliger verloopt dan we gewend zijn. Er zijn meldingen van meerdere ex-medewerkers dat er aan Half-Life 3 gewerkt zou worden, maar ze zijn niet erg overtuigd dat die ooit het daglicht ziet.
Inmiddels past Valve weer wat meer management op z'n projecten toe en hebben ze zelfs VR-game Half-Life: Alyx uitgebracht. Aan de hand van dat succes zou Valve willen bepalen of meer Half-Life-games maken interessant is. Exacte verkoopcijfers voor Alyx zijn er helaas niet, maar gebaseerd op de gelijktijdige gebruikers op Steam tijdens de launchperiode, behoort de spin-off tot de populairste VR-games op het platform. Betekent dit dat Half-Life 3 in ontwikkeling is of ooit was? Nou... ik denk dat Valve-medewerkers regelmatig over het project praten terwijl ze Steam-geld aan het tellen zijn.

CONCLUSIE:

Vaporware!

Final Fantasy VII Remake Part 2

DE LEGENDE

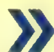
Final Fantasy VII Remake werd al zo lang beloofd, zelfs Jezus had een pre-order staan. En net als bij Jezus dacht iedereen dat dit project al lang dood was, maar plotseling was hij daar weer! En de remake was nog verdraaid goed ook. Alleen wat nu? Zo'n 10 procent van FFVII's verhaal is verteld in de eerste game, nu moet de rest nog komen. Gaat dit project ooit afgemaakt worden?

MIJN RAPPORT

Final Fantasy VII is dit jaar 25 geworden en dat wordt volgens Square Enix gevierd met de eerste beelden van Final Fantasy VII Remake Part 2! Hopelijk. Ergens later dit jaar. Pin ze er niet op vast. Maar ik ben hoopvol dat de studio echt werk maakt van een vervolg, zeker na de goede reviews en verkoopcijfers van het eerste deel. Sowieso kunnen ze personagemodellen en andere assets hergebruiken, wat ontwikkeltijd scheelt. Of ze het hele verhaal gaan vertellen in twee of drie games valt te bezien. Ik denk dat ze net zo lang doorgaan met FFVII uitmelken tot het geen geld meer oplevert.

CONCLUSIE:

Hij komt!







Skull and Bones

DE LEGENDE

Skull and Bones klinkt eenvoudig genoeg als concept: wat als je de Assassin's Creed uit Assassin's Creed IV: Black Flag haalt? Dan hou je een verdomd leuke piratensimulator over! Lekker zeeslagen uitvoeren, de Indische oceaan verkennen, PvP-multiplayertje erin. Klinkt niet al te moeilijk toch? Nou, de game is in 2013 aangekondigd en nog niet uit...

MIJN RAPPORT

Skull and Bones zou volgens diverse bronnen die Kotaku sprak meerdere keren opnieuw opgestart zijn en heeft Ubisoft al klauwen met geld gekost. Dat komt door twee dingen: ten eerste wordt de game door Ubisofts Singapore-studio gemaakt. De overheid daar heeft een hoop geld gepompt in het project en zij schijnen Ubisoft aan hun woord te houden dat het een game oplevert. Alleen het tweede probleem is dat de studio heel slecht gerund wordt. Ubisoft heeft een extreem problematische werkcultuur onder hun managers en Ubisoft Singapore schijnt de grootste overtreder te zijn. Game director Antoine Henry stapte begin dit jaar op, wat het project nog verder vertraagt.

CONCLUSIE:

Development hell!

Metroid Prime 4

DE LEGENDE

Retro was eventjes Nintendo's hofleverancier met drie meesterlijke Metroid Prime-games die kort achter elkaar uitkwamen. Daarna mocht de Texaanse studio Mario Kart-levels en Donkey Kong-games maken. Dat maakt de terugkeer naar Samus Aran met Metroid Prime 4 des te smakelijker. Alleen hoe lang is het geleden sinds we dat goedkoop gemaakte E3-videootje zagen met een crappy Prime 4-logo?

MIJN RAPPORT

Het scheelt dat Metroid Dread een groot succes was vorig jaar, anders had ik het somber ingezien voor Prime 4. Eerlijk is eerlijk: Nintendo was... uh, eerlijk over het falen van de eerste versie van Metroid Prime 4. Die werd door een aparte studio van Bandai-Namco ontwikkeld en in de prullenbak gesmeten toen Nintendo besefte dat ze het verkeerde nummer hadden gebeld. Serieus, hoe kun je Prime 4 níét door Retro laten maken?! Nou ja, ook daar heb ik een theorie voor. In 2018 interviewde Polygon meerdere (ex-)medewerkers van Retro Studios en die schilderden het plaatje van een slecht gerunde werkplek. Retro zou de afgelopen decennia veel interne ruzies en crunch hebben gekend. Nintendo moest zelfs een paar keer ingrijpen en de leiding vervangen. Misschien dat ze puur vanwege de Prime-naam de studio nooit durfden te sluiten maar wél Prime 4 aanvankelijk aan een andere studio gaven. Inmiddels zijn ze overtuigd dat Retro nog genoeg talent heeft voor Metroid Prime 4. En ik denk dat ook, kijkend naar de lange lijst vacatures die de afgelopen jaren ingevuld zijn bij de studio.

CONCLUSIE:

Hij komt!













Perfect Dark-reboot

DE LEGENDE

De Perfect Dark-reboot wordt gemaakt door The Initiative en is waarschijnlijk sinds 2018 in ontwikkeling. Het wordt volgens Microsoft niet een AAA-game maar de allereerste AAAA-game! Hahaha - oh, wacht, ze zijn serieus? Wauw, geen wonder dat hij in deze special staat.

MIJN RAPPORT

Het gaat niet goed met de Perfect Dark-reboot! Die extra A in de game proppen vergt zoveel van het team dat er al een heleboel mensen zijn opgestapt. Insiders beweren volgens VGC zelfs dat de helft van het team inmiddels ander werk heeft. Yikes! Ook hier is slecht management de boosdoener en het project lag stil in het water als Crystal Dynamics niet mee zou helpen met de ontwikkeling. Dit lijkt nog een hele lange, pijnlijke bevalling te worden.

CONCLUSIE:

Development hell! ✖



MOLENS, KLOMPEN EN MEER MOLENS

NEDERLAND



Mario Kart Tour krijgt een Amsterdamse track. En wat zagen we? Molens, klompen en tulpen. Te veel gerookt in Tokio? Is dat echt alles wat de industrie kan verzinnen over ons land? JJ zoekt het uit.

Mario Kart in Amsterdam, dus. Hé, I'm all for it. Mario Kart is een toffe game. Een Nederlandse track erin zou meer dan leuk zijn. Ook kan ik prima begrijpen dat de makers voor Amsterdam hebben gekozen. Want laten we eerlijk wezen, weten wij meer dan één stad op te noemen in Finland, Roemenië of Portugal? Nee toch? Amsterdam is dé stad in Nederland.
Maar wie verzint het om deze plek uit te beelden middels een landschap van molens, tulpen en meisjes in Oud-Hollandsche klederdracht, inclusief klompen? Dat grenst aan ridiculisering, vooroordelen en misschien zelfs regelrechte schoffering.

Want ik weet niet of jij weleens in Amsterdam geweest bent, maar molens en klompen kom ik daar, afgezien van in souvenirwinkels, niet tegen. Laat staan dat de meisjes er klederdracht aanhebben.
Ik zie wel veel andere fraaie herkenningspunten die je in de track had kunnen verwerken. Bijvoorbeeld het Rijksmuseum, het Paleis op de Dam, het Van Gogh Museum, de prachtige grachten, het Vondelpark, Amsterdam CS of voor mijn part de Wallen. Maar ze geven in Tokio blijkbaar zero fucks om de ware aard van ons landje. In plaats van zich te verdiepen in onze huidige cultuur en gebouwen, houden ze liever vast aan het eeuwenoude vooroordeel dat we allemaal op klompen lopen, in een molen leven en tulpen roken.
Zou dat beeld bij elke developer in het buitenland heersen? Zou niemand verder durven gaan dan deze platitude van wat Nederland echt is? Ik besloot op onderzoek te gaan. Hoe komt Nederland er in videogames vanaf? Hou je vast...

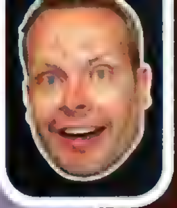
CALL OF DUTY

Het grappige is dat als je in Google specifiek zoekt op 'videogames in Amsterdam', er maar één game gemeld wordt. En dat is dus die tulpen-ellende uit Mario Kart Tour. Hoe dan? Zo'n epische stad met zo'n enorm rijke geschiedenis? Activision deed in ieder geval nog een beetje zijn best door een klein stukje van een missie in Call of Duty: Black Ops - Cold War te laten afspelen op de Amsterdamse Wallen. Met daarin dan weer wel een café met Engelstalige posters...
Toegegeven, Call of Duty is een van de weinige


Mario Kart Tour Amsterdam


Call of Duty Amsterdam


Mario Party 7 Windmillville



N GAMES

franchises die Nederland meer dan één keer in zijn games plaatst. Ons land komt in maar liefst zéven Call of Duty's naar voren. In Black Ops 2 zit bijvoorbeeld de map 'Amsterdam'. Met wat herkenbare elementen zoals onze typische grachten, ophangbruggetjes en lantaarnpaaltjes. Maar eerlijk is eerlijk, het had ook zo België of Duitsland kunnen zijn. En dat kun je eigenlijk bij alle Call of Duty's met ons land erin zeggen.

MARIO PARTY 7

Nog een Mario-game. Een vrij feestelijke nog wel. Zou de 'blunder' van Mario Kart Tour hier rechtgezet worden? Ah, nee, laat maar. De map in Mario Party 7 heet Windmillville. En dan weet je eigenlijk al genoeg... Zucht.

HITMAN CONTRACTS

De kale huurmoordenaar reisde in deze game voor een missie af naar Rotterdam. Hij had de opdracht de baas van een motorbende om te leggen. De beste man luistert naar de naam Rutgert van Leuven, zijn compaan is Klaas Teller. Klinkt mij meer wat Duits in de oren. Maar hé, de gemiddelde Amerikaan denkt dat Nederland een provincie is van Duitsland, dus...
Echt veel van Rotterdam zelf krijg je ook niet te zien. Je bent vooral binnen. En binnen is al helemaal niks typisch Nederlands te zien. Het had dus overal kunnen zijn. Al is dat beter dan tulpen als decoratie...

RESISTANCE RETRIBUTION

De verdwenen shooterfranchise van Sony World Wide Studios bracht in Retribution ook een bezoek aan Rotterdam. De stad was namelijk door de Chimera ingenomen. *Helaas betreft het hier wel een hele vrije interpretatie* van Rotterdam. Okay, we zien een haven en een stuk binnenstad. Maar het is allemaal zo generiek als het maar kan. Het had ook Antwerpen of Bremen kunnen gebruiken. Maar: geen tulpen en molens!

ZANDVOORT

Als er één plek in Nederland echt eer wordt aangedaan in videogames, dan is het de badplaats Zandvoort. En om meer specifiek te zijn: het circuit. Geen infantiel gedoe met tulpen en molens, geen loopje met de realiteit. De baan zit accuraat verwerkt in talloze racegames, waaronder de oude Formule 1-games, maar ook in Assetto Corsa, Test Drive II: The Duel, iRacing Porsche Cup en Project Cars. Meestal betreft het de oude versie van het circuit, maar sinds de Formule 1 Zandvoort opnieuw heeft geadopteerd, is ook de nieuwe lay-out speel- »


Hitman Contracts Rotterdam


Resistance Retribution Rotterdam


F1 2022 Zandvoort


Human Killing Machine-Helga


Tekken Tag Tournament 2


Battlefield 1942 Hellendoorn



Duke Nukem Amsterdam

baar. Dat kan in onder andere F1 2021 en F1 2022. En als we het toch over race-games hebben: ook het TT Circuit in Assen kun je onveilig maken in MotoGP 20 en 21.

FIGHTING-GAMES

Het is misschien niet meteen het type game waaraan je denkt bij het onderwerp 'Nederland in videogames'. Het fighting-genre biedt echter best wat spellen waar Nederland in getoond wordt. Helaas wel altijd op infantiele wijze. Tekken Tournament biedt bijvoorbeeld de arena 'Fighting in the Netherlands' en noemt dat het Tulip Festival. Ook King of Fighters portretteert ons land middels een veld tulpen plus een paar molens. Moet ik ook gaan beschrijven hoe Capcom vs SNK 2 en Tekken Tag Tournament 2 ons land in beeld brengen, of heb je het idee nu wel te pakken..?
Een speciale vermelding is er voor Human Killing Machine. Dit vechtspel kent twee Nederlandse fighters, te weten Maria en Helga (welke Nederlandse dame heet er Helga???). Beroep van de beide dames: inderdaad, prostituee...

BATTLEFIELD V

Dit is een van de weinige echt historisch verantwoorde representaties van Nederland in een game. In Battlefield V strijd je in de missie 'Destruction of Rotterdam' in en om onze havenstad. Veel van de gebouwen in de missie (en multiplayer-map) zijn realistisch overgezet. Je herkent duidelijk de meest markante gebouwen. De opbouw van de stad is echter wel met wat fantasie vormgegeven. Ook vechten er in de game Engelse soldaten in de straten terwijl het in het begin van de Tweede Wereldoorlog gewoon onze jongens waren die het tegen de Duitsers opnamen.
Desalniettemin is Rotterdam in Battlefield een hoogtepunt als het gaat om de representatie van Nederland in videogames.
Ook tof: in Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII zit de map 'Hellendoorn', een plaats in het midden van Overijssel. Alles draait daar om een Duitse V2-basis, die er in het echt ook heeft gestaan. En er is geknokt. Mooi 'eerbetoon', dus.

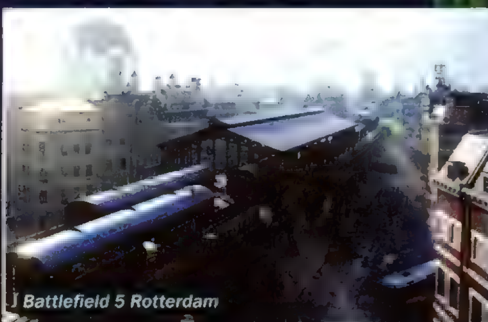
EURO TRUCK SIMULATOR 2

Als je in een videogame een groter stukje Nederland wilt zien dan één enkele stad, dan is Euro Truck Simulator 2 een aanrader. In deze sim rijd je bijvoorbeeld van Amsterdam naar Manchester. En omdat ze gewoon een soort van Google Maps in de game hebben verwerkt, tuf je ook echt door het typisch Nederlandse landschap. De kerkjes en boerderijtjes vliegen je om de oren. Met de tulpen en molens valt het gelukkig wel mee.

DUKE NUKEM 3D WORLD TOUR

De Dukester himself is in Nederland geweest! Waar? Wat denk je... Amsterdam natuurlijk. En om specifiek te zijn, in een stuk van Mokum waar hij zich thuis voelt: de Wallen.
Overigens zat de rosse buurt er in het origineel nog niet in. Pas bij het verschijnen van de 20-jarige feesteditie kwam er een nieuw hoofdstuk bij genaamd 'Alien World Tour'. En diens eerste missie, genaamd 'High Times', speelde zich af in Amsterdam.




Battlefield 5 Rotterdam


Euro Truck Simulator 2


Brothers in Arms Hell's Highway



1666 AMSTERDAM



Een van de mooiste 'games' die gemaakt zijn met Nederland in de hoofdrol, is een raadselachtige demo genaamd '1666 Amsterdam'. De demo biedt een prachtige weergave van een middeleeuws Amsterdam met befaamde kunstwerken als de Nachtwacht en het Melkmeisje als uitgangspunt. Als vogel vlieg je over magnifiek vormgegeven grachten in een bijkans fotorealistische weergave van de stad.
De man achter deze demo is de bedenker van Assassin's Creed, Patrice Desilets. Hij begon met 'het spel' in 2010 en in 2019 meldde hij dat hij er nog steeds mee bezig was. We hebben er daarna echter niks meer van gehoord. Jammer, want dit was er eentje. De 'trailer' van 1666 Amsterdam staat nog steeds op YouTube. Een beetje googelen doet wonderen.


Fifa Johan Cruijff ArenA

Was Amsterdam daarin herkenbaar? Zijn ze echt op de Wallen geweest? Ik vraag het me af. Je ziet wel grachten, rondvaartboten en natuurlijk seks- en coffeeshops. Met, dat moet ik ze nageven, authentieke prijzenlijsten van hasj in de shops. Maar echt bestaande herkenningspunten spotte ik niet.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Brothers in Arms: Hell's Highway (mag deze franchise terugkomen aub?) toont een prima weergave van de befaamde Operation Market Garden rondom Arnhem. Sterker nog, dit is de enige buitenlandse game die ik kon vinden die zich echt volledig in Nederland afspeelt.
Met Operation Market Garden wilden de geallieerden in hun opmars richting Berlijn de bruggen bij de Rijn snel veroveren. Ze stuitten echter op fellere weerstand van de Duitsers dan verwacht en de actie mislukte. Met alle nare gevolgen van dien.
De graphics van 2008 lieten geen fotorealistische weergave toe. Maar het Nederlandse cultuurgoed zoals de typische Gelderse huizen en het landschap waren prima herkenbaar. Dit maakt Hell's Highway samen met Battlefield V een van de meest waarheidsgetrouwe verbeeldingen van Nederland in een videogame. Is die ellendige oorlog nog ergens goed voor geweest... Overigens is Brothers in Arms niet de enige game die Operation Market Garden als onderwerp heeft. Onder andere de tactical first-person shooter Post Scriptum en de RTS Company of Heroes: Opposing Fronts behandelen dit pijnlijke stuk vaderlandse oorlogsgeschiedenis.

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

Die had je vast niet verwacht op de lijst. Maar Sly ontmoet in deze game een Nederlandse muis genaamd Penelope. Zij vraagt hem om naar Kinderdijk te komen en daar aan een vliegwedstrijd mee te doen. Kinderdijk bestaat echt. Het is zo'n beetje het meest Hollandse dorp dat je kunt vinden. Molens en tulpen all over the place. Past dus perfect in het eenzijdige beeld dat men in het buitenland van ons land heeft. Droevig.

FOOTIES

Een vleugje Nederland vind je ook terug in voetbalgames als Fifa en PES. Maar het betreft wel altijd de Amsterdam ArenA, inmiddels Johan Cruijff ArenA. Een ander Nederlands stadion bestaat er blijkbaar niet voor EA en Konami. Geen molens en tulpen, though...

TULPEN EN MOLENS, DUS...

Het algemene beeld is dus niet best. Veel tulpen, molens en prostituees. Maar er is iets vreemds. Als je van één bepaald type developer zou verwachten dat ze Nederland op de juiste wijze in hun games verwerken, dan is het wel van een Nederlandse. Maar vreemd genoeg kon ik nauwelijks iets echt Nederlands vinden in een vaderlandse game. Ja, A2 Racer, Efteling Tycoon (dat bestaat echt) en Amsterdoomed. Maar die developers richtten zich puur op de Nederlandse markt.
Als je kijkt naar het werk van grote, internationaal georiënteerde Nederlandse studio's, zoals Guerrilla, Triumph of Vanguard, dan is er niet of nauwelijks een verwijzing naar Holland te vinden [shout-out naar de kunst van het Rijksmuseum in Horizon Forbidden West! – Marvin]. Laat staan dat ze een game echt in Nederland laten afspelen. Iets waar Japanse of Amerikaanse developers geen enkel probleem mee hebben. Alsof we ons land zelf niet cool of commercieel interessant genoeg vinden voor een game... Waarom zouden internationale ontwikkelaars dan anders denken? En dus krijgen we straks de track 'Amsterdam' in Mario Kart Tour. Mét tulpen, molens en klompen. Gevalletje eigen schuld, dikke bult.


Sly 3 Kinderdijk


Amsterdoomed

Efteling Tycoon

DE EVOLUTIE VAN PATCHES

FROMSOFTWARES MEEST GELIEFDE (EN GEHATE) PERSONAGE

Van alle NPC's die Dwayne tijdens zijn virtuele avonturen ontmoette, valt één personage het meest op: Patches, de aalgladde dief uit de FromSoftware-games. Ondanks de talloze valstrikken van Miyazaki's iconische lafaard, heeft hij inmiddels een speciaal plekje in Dwaynes hart. Maar hij kwam van ver. Héél erg ver.



Man, wat heeft Patches me de afgelopen jaren toch vaak laten schrikken. Van Demon's Souls tot Elden Ring; hij verschijnt altijd uit het niets met zijn spierwitte vleespet. Zijn kenmerkende hurkhouding draagt alleen maar bij aan zijn goblin-achtige gedaante. "Hé, zie je die klif daar? Eronder ligt een schat, beter ga je kijken", zegt hij.

Als ik, bevangen door wantrouwen, toch een kijkje ga nemen, is hij er om me de afgrond in te trappen. Patches, steevast gespeeld door voice-overartiest William Vanderpuye, heeft me op een laffe manier gefopt. Maar natuurlijk vind ik mijn weg terug, klaar om wraak te nemen. Patches komt hier niet mee weg! "Alsjeblief, kun je me vergeven?", smeekt hij vervolgens. "Ik doe het nooit meer. Je kan me vertrouwen, dat weet je toch?"

Het is een doorsnee ontmoeting met Patches. Hij lokt je, bedriegt je en probeert je te vermoorden, maar doet dat met zoveel minzaamheid en charme dat je het hem vrijwel direct vergeeft. Elden Ring markeert zijn zesde optreden in een FromSoftware-game.

PATCH THE GOOD LUCK

Voordat hij veranderde in de herkenbare kaalkop uit de Souls-games, was Patches een laffe piloot genaamd Patch the Good Luck. In een mechanisch pak maakte hij zijn eerste opwachting als boss in Armored Core: For Answer uit 2008. Patch the Good Luck was een vervelende lafaard. Hij bevecht je van grote afstand met een sniper rifle en gebruikt stoorzenders om je radar te ontregelen, zodat je hem moeilijk in je vizier krijgt. Heb je hem eindelijk in de smiezen, dan trekt hij zich terug om lekker op zijn manier door te vechten.

Als je eindelijk aan de winnende hand bent, gooit Patch the Good Luck de handdoek in de ring om vervolgens te smeken voor zijn leven en te vluchten. Zijn belangrijkste karaktereigenschappen, lafheid en achterbaksheid, bezit hij al voordat Demon's Souls überhaupt uitkomt.

PATCHES THE HYENA

In 2009 is het zover en maakt de verraderlijke vreemdeling genaamd Patches the Hyena zijn opwachting in Demon's Souls. Zijn bleke, kale hoofd en ontwapenende Britse tongval zullen vanaf dit moment kenmerkend zijn voor het personage. Je komt hem voor het eerst tegen in de Tunnel City, waar hij je wijst op een zogenaamde waardevolle schat. De kist wordt echter bewaakt door een gigantische beer, maar dat vertelt hij je natuurlijk niet!

Na de vervelende eerste ontmoeting duikt hij op in The Nexus, de hubwereld van Demon's Souls. Hij zegt zijn leven te hebben gebeterd en verkoopt je de nodige voorwerpen. De meeste artikelen zijn peperduur, maar zijn Healing Grass is dat juist niet. Sterker nog, het is Demon's Souls' goedkoopste voorwerp om je levensbalk mee te vullen. Naarmate je voortgang maakt in de game vertrekt Patches weer uit The Nexus. Je komt hem weer tegen in de Shrine of Storms, waar hij bewijst dat hij een notoire recidivist is. Opnieuw houdt hij je een worst voor in de vorm van een waardevolle schat, verborgen in een gat in de









grond, omgeven door glinsterende steentjes. Als je gaat kijken trapt hij je in de rug naar beneden, waarna hij roept dat hij elk klein hebbedingetje van je lijk zal stelen nadat je bent verhongerd.

TRUSTY PATCHES

Het is die laffe trap in de rug die Patches vanaf Demon's Souls steeds zal gebruiken in elke game waarin hij zit. Zo ook in Dark Souls (2011), waarin we hem ontmoeten als Trusty Patches. Al tijdens de eerste ontmoeting blijkt hij een behoorlijke hekel te hebben aan clerics. Patches noemt ze zelfingenomen en armzalig, en wil bij elke ontmoeting van de speler weten of hij een cleric is. Zo ja, dan valt hij je meteen aan. Zo nee, dan begint hij natuurlijk over een kostbare schat.

Bij de eerste ontmoeting houdt hij je een schatkist voor die aan het uiteinde van een brug ligt in de Catacombes, en die moet je natuurlijk oversteken. Maar halverwege de brug activeert Patches een val, waardoor de brug om zijn as heen begint te draaien. En als je dat niet aan ziet komen, dan sterf je.

Uiteraard ga je verhaal halen bij de klootzak die je zojuist al je souls heeft gekost, maar eenmaal aangekomen lacht hij je woede gewoon weg. "Oh, haha ja sorry man. Ik gleed uit en trok per ongeluk aan deze hefboom." Yeah right, Patches, fuck you!

Dat Patches niets liever doet dan jou kwellen, blijkt in de Tomb of Giants, waar hij je eigenlijk letterlijk dezelfde loer draait als in Demon's Souls. "Kijk eens naar beneden bij die klif." Elke voorbereide speler weet inmiddels: hij gaat me naaien. Maar toch willen we weten of Patches zijn leven heeft gebeterd. Nee hoor, daar is 'ie weer: trap in je rug, zo de afgrond in. "Hahahaha! Dit is wat ik doe beste makker. De hebbedingetjes die ik van je dode lichaam steel, dát is de echte schat!" Op de bodem wordt nog eens duidelijk hoe erg Patches clerics haat. Verschillende lichamen van gelovige strijders liggen op de bodem, wat suggereert dat Patches hen allemaal heeft gelokt en bedrogen.

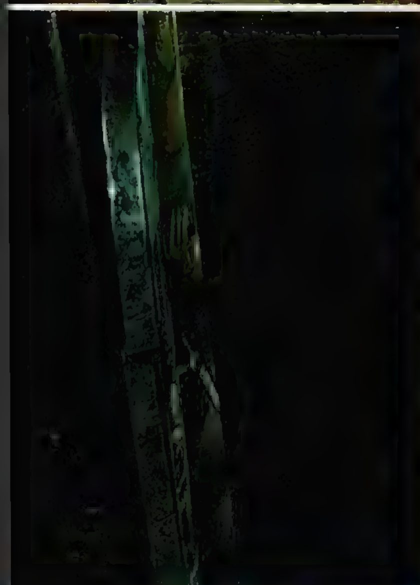
Wie daarna woedend wraak wil nemen op Patches, komt wederom voor een smekende lafaard te staan. "Deze verleidingen, ik kan ze moeilijk weerstaan. Dat snap je, toch?" Als je besluit hem te vergeven, is het ook echt klaar met de fratsen. Patches teleporteert naar de hubwereld, waar hij de rest van de game voorwerpen verkoopt.

PATCHES THE SPIDER

Patches' uniekste gedaante vind je misschien wel in Bloodborne. Hier wordt hij afgebeeld als een Nightmare Apostle; een dikke spin, maar dan wel met zijn kenmerkende, witte aardmannetjeshoofd. In tegenstelling tot de vorige games moet je wat specifieke dingen doen om Patches daadwerkelijk te ontmoeten.

Je komt hem voor het eerst tegen na het baasgevecht met Vicar Amelia, als je tenminste één keer de Forbidden Woods hebt betreden. Hij vervangt dan namelijk alle NPC's die zich in de huizen van Yarnham bevinden. Waar je







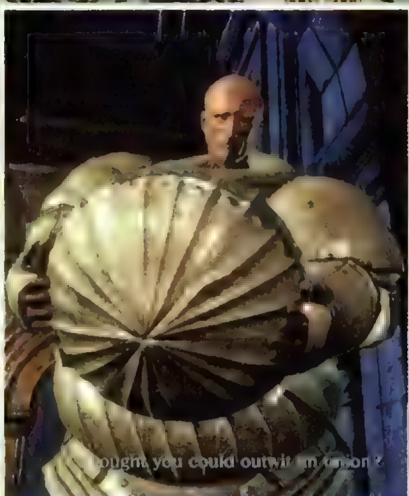




ook aanklopt, Patches staat je te woord. Hij wijst je op een voorwerp genaamd de Tonsil Stone, die je geweldige krachten geeft als je deze aanbiedt aan zijn god, de Amygdala.
Maar als je zijn advies opvolgt en de Tonsil Stone offert aan de Amygdala, eet deze god je op! Hij is namelijk op zoek naar het bloed van een Hunter zoals jij. "Amygdala, oh Amygdala! Heb genade voor de arme stakker", hoor je Patches nog spottend zeggen. In plaats van een simpele 'You Died', word je echter getransporteerd naar de Lecture Hall, waar je Patches voor het eerst in levende lijve ziet.
Na een kort gesprek kom je hem pas weer tegen in de Nightmare Frontier, waar hij je - hoe kan het ook anders - opnieuw naar de rand van een klif lokt. Wat er dan gebeurt hoef ik je denk ik niet eens meer uit te leggen. Spinnen kunnen blijkbaar ook trappen uitdelen...
Je krijgt gelukkig een kans om hem echt angst in te boezemen. Het enige dat je hoeft te doen is de Amygdala verslaan in een bossgevecht. Wetende dat zijn god is gevallen voor het zwaard van een Hunter, smeekt Patches je opnieuw om genade. En als je voor de zoveelste keer over je hart strijkt, opent hij wederom zijn winkeltje om je veel te dure spullen te verkopen.

UNBREAKABLE PATCHES

Patches is ook van de partij in Dark Souls 3, en zijn (voorlopige) Dark Souls-afscheid is er eentje om absoluut niet te vergeten.
Je vindt hem voor het eerst in de Cathredal of the Deep. Op een of andere manier heeft hij eeuwen overleefd in het koninkrijk van Lordan, zonder te veranderen in een Hollow. Ditmaal heeft hij zich vermomd als Siegward of Catarina, een trouwe strijder die zich ineens gestort heeft op het vinden van... schatten! Om de schat te vinden moet je opnieuw een brug oversteken, maar na de eerste stappen zakt de brug langzaam naar beneden. Als Siegward zijn ui-vormige helm afdoet, zie je ineens dat bekende spierwitte gezicht. "Veel plezier met de reus beneden!", roept hij nog terwijl de brug langzaam blijft zakken. Wat blijkt later? Patches heeft Siegward ook in de maling genomen, zijn uitrusting gestolen en hem opgesloten in een put. Patches bewijst maar weer een gewiekste klootzak te zijn.
Eenmaal terug bij de brug stelt Patches zichzelf voor als Unbreakable. Het is een verwijzing naar zijn bijna onoverwinnelijke aard. Hij overleeft talloze games om je steeds het leven zuur te maken. Dat doet hij in Dark Souls III nog maar eens, bij de toren achter de Firelink Shrine, waarvan hij de poort sluit om je vanaf buiten belachelijk te maken, terwijl jij naar de uitgang zoekt. Eenmaal buiten is hij verdwenen, maar hij duikt snel weer op in de Firelink Shrine, waar hij zijn winkeltje opent. Hier zien we iets opmerkelijks. Patches blijkt een vriend te hebben.
Het is Greirat of the Undead Settlement, een nederige dief, net als Patches. Interessant, want tot dusver lijkt hij in alle games alleen maar vijanden te hebben. Hij spreekt nooit letterlijk uit dat Greirat zijn buddy is, maar als deze in gevaar komt in Irithyll of the Boreal Valley, schiet Patches hem te hulp. Het is een opmerkelijke karaktereigenschap, een piepklein stukje menselijkheid, maar maak je geen zorgen: in The Ringed City, Dark Souls 3's allerlaatste DLC, trapt hij je weer in de rug.
In de DLC ontmoet je een zachtaardige ridder genaamd Amnesiac Lapp. Hij heeft onmiskenbaar de stem van Patches en zit in dezelfde herkenbare hurkhouding, maar hij doet zijn helm nooit af. Bovendien lijdt hij aan geheugenverlies; hij heeft geen idee wie hij is en wat zijn lotsbestemming is. Het enige dat hij weet is dat hij op zoek is naar een plek genaamd het Purging Monument.
Door Lapp te helpen zijn bestemming te bereiken, krijgt hij langzaam zijn herinneringen terug. Eenmaal aangekomen bij het Purging Monument weet Lapp weer dat hij eigenlijk Patches is. Om je te bedanken wijst hij je nog één laatste keer de weg naar een prachtige, waardevolle schat. Yup, je voelt hem al aankomen...
In een glorieuze, laatste cutscene waarin Patches je van een richel afschopt, lijkt Hidetaka Miyazaki heel eventjes direct met de speler te communiceren. "Het lijkt wel alsof elke eeuw is bezoedeld door de hebzucht van mensen", zegt Lapp terwijl hij zijn helm af doet, en je dat bekende valse gezicht ziet. "Vuilnis voor iemand zoals ik. Verstoken van alle wereldse behoeften. Ik houd je in gedachten tijdens mijn gebeden." Alsof hij voor altijd vaarwel











zegt sluit hij af met de woorden: "A fine dark soul to you."
Het voelt als de sterkst mogelijke apotheose voor Patches, het perfecte einde voor een uitmuntende schurk. Totdat Elden Ring dit jaar uitkwam...

PATCHES THE UNTETHERED

Patches the Untethered, zoals hij in Elden Ring wordt genoemd, heeft een eigen en vooral langere quest waarin hij er weer lustig op los trollt. Met een overduidelijke verwijzing naar Patch the Good Luck maken we kennis met Patches tijdens een baasgevecht in Murkwater Cave. En net als in Armored Core: For Answer geeft hij halverwege zijn levensbalk op, smeekt je om genade en wordt een handelaar als je hem vergeeft. Zijn vriendelijke houding is echter verraderlijk, zoals je inmiddels weet.
Met Patches' Emporium, zijn zelfbenoemde winkel, keert hij meermaals terug. Maar niet voordat hij je nóg een keer vakkundig een loer draait! Na Murkwater Cave vind je hem in Liurnia of the Lakes, om precies te zijn bij de Senic Isle Site of Grace. Hij geeft je een 'waardevolle' tip: laat je voor de gein eens vangen door de Abductor Virgin in het midden van de Raya Lucaria Academy. Deze teleporteert je gratis en voor niets naar de voet van de Erdtree, verzekert Patches.
Niets is minder waar: je wordt geteleporteerd naar de vurige gangen van de Volcano Manor. Hier ben je gevangen totdat je een Site of Grace ontdekt, precies zoals die verschillende rokende schatkisten die je naar een moeilijke kerker teleporteren. Nou, bedankt Patches!

Het is in hetzelfde gebied van Mount Gelmir waar Patches weer je pad zal kruisen. Ten westen van de First Mt. Gelmir Site of Grace vind je een klif waar Patches een boodschap en verschillende glinsterende steentjes - ja hoor, net als in Demon's Souls en Dark Souls - voor je heeft achtergelaten aan de rotsrand. Hij zit er zelf ook, ergens tussen de struikjes. Praat met hem en hij zal je wijzen op de kleurrijke steentjes. Als je zijn advies opvolgt en de steentjes volgt, wordt een cutscene geactiveerd waarin hij je wederom van de klif trapt, uiteraard in je rug. "Blijf weg uit de Volcano Manor!", roept hij je lachend na. Verdomme Patches! Ik ben er weer ingetrapt.

Voordat we verdergaan met zijn quest, moet ik het nog eventjes hebben over wat ik misschien wel zijn beste optreden ooit vind. Tijdens het gevecht met Starscourge Radahn heb je de mogelijkheid om heel veel NPC's op te roepen. Zowat iedereen die je tot dusver hebt ontmoet vecht mee tegen Radahn, ook Patches. Maar wat blijkt: waar al je kameraden dapper blijven vechten tegen de gigantische baas, kiest Patches snel het hazenpad. "Patches has returned to his world", lees je luttele minuten nadat hij is opgeroepen. De lafaard! Hij gaat er gewoon vandoor!
Afijn, terug naar Volcano Manor. Als je de vurige vesting van Rykard, Lord of Blasphemy ontdekt en de quest bij Lady Tanith hebt gestart, blijkt dat ook Patches zijn lot heeft verbonden met de Volcano Manor. Net als jij heeft ook Patches verschillende Tarnished vermoord in opdracht van Lady Tanith, maar er is één huurmoord die Patches nog niet heeft uitgevoerd. En natuurlijk vraagt hij jou dat voor hem te doen. Als je zijn opdracht aanneemt en de huurmoord uitvoert, beloont hij je met een Magma Whip Candlestick en blijft hij met Patches' Emporium spulletjes verkopen in de vurige villa. Totdat je Rykard, Lord of Blasphemy hebt verslagen en Patches opnieuw ongebonden is.
Waarschijnlijk vanwege toekomstige DLC voor Elden Ring, lijkt Patches' quest niet volledig afgerond te worden in het hoofdverhaal. Je komt hem nog een keer zwaargewond tegen bij de Shaded Castle op Mount Gelmir, waar hij je een voorwerp geeft voor Lady Tanith, maar waar hij daarna naartoe gaat is voor mij nog onduidelijk. ✖

AFWEZIG

Patches zit niet in Dark Souls II en Sekiro, maar daarin zijn wel personages op hem geïnspireerd. Mild-Mannered Pate uit DS2 probeert de speler ook te foppen door hem op te sluiten achter een hek waar zogenaamd een schat zou liggen. Anayama the Peddler uit Sekiro is kaal en draagt een ooglapje.







TREK TO YOMI

HET VERHAAL VAN 'ONE COMBO HIROKI'



Yomi is eigenlijk de Japanse versie van het hiernamaals. Nou ging Wouter niet door een hel tijdens het spelen van Trek To Yomi, maar hij waande zich evenmin zwevend tussen de engeltjes, pulkend aan zijn harpje.

Het Land van de Doden, de verdommenis, de onderwereld, fucking IN-FER-NO... Na minstens een paar dozijn keer in deze vagevuren rondgelopen te hebben – in Diablo, Doom en Dante's Inferno, om er maar een paar te noemen – halen we onze schouders ervan op, niet waar? Maar de Japanse 'World of Darkness', ook wel bekend als Yomi, of Yomi no Kuni, dat is voor mij iets nieuws. Dit 'land na de dood' is hemel noch hel, want volgens de Japanse mythologie ervaart iedereen die dood gaat hetzelfde ellendige, schaduwachtige bestaan, tot in de eeuwigheid. Of je nou alleen maar goed in je leven hebt gedaan, of elk moment van de dag snoepjes stal van kinderen en honden schopte: je uiteindelijke lot is een eindeloos bestaan in een koude, donkere plek van verrotting en bederf. En daarmee heb ik jullie meteen in de juiste gemoedstoestand gebracht voor deze review van Trek To Yomi!

Tensai

Trek To Yomi neemt het idee van het Japanse hiernamaals, combineert dat met het altijd intrigerende gegeven van feodale krijgers, de samoerai, en gooit daar een door Akira Kurosawa geïnspireerde, monochromatische stijl overheen. En dat stijltje, beste lezer, is fucking feilloos. Als je denkt dat zwart-wit saai is, laat je blik dan even glijden over de vele screens die ik gemaakt heb van deze game (hopelijk komt dat een beetje over op dit goedkope papier), en think again. De game laat met fixed cameraposities plaatjes zien van ongekende schoonheid, terwijl er muziek klinkt uit instrumenten die allemaal al bestonden in het tijdperk waarin Trek To Yomi zich afspeelt: de Edo-periode, niet geheel toevallig een van Kurosawa's favoriete settings.

Kurosawa, een van de meest invloedrijke filmmakers ooit, was eerst een schilder voordat hij in 1936 een filmcarrière begon. En wat voor een! De cineast regisseerde maar liefst 30 films over een periode van 50 jaar en beïnvloedde het werk van Quentin Tarantino, Stanley Kubrick, George Lucas en zelfs Steven Spielberg.





Maar voordat ik hier drie alinea's lyrisch ga wassen over een van de grootste genieën op filmgebied, laat ik eerst focussen op waarom Trek To Yomi zijn grootste pluspunten aan Kurosawa heeft te danken.

Insupaia

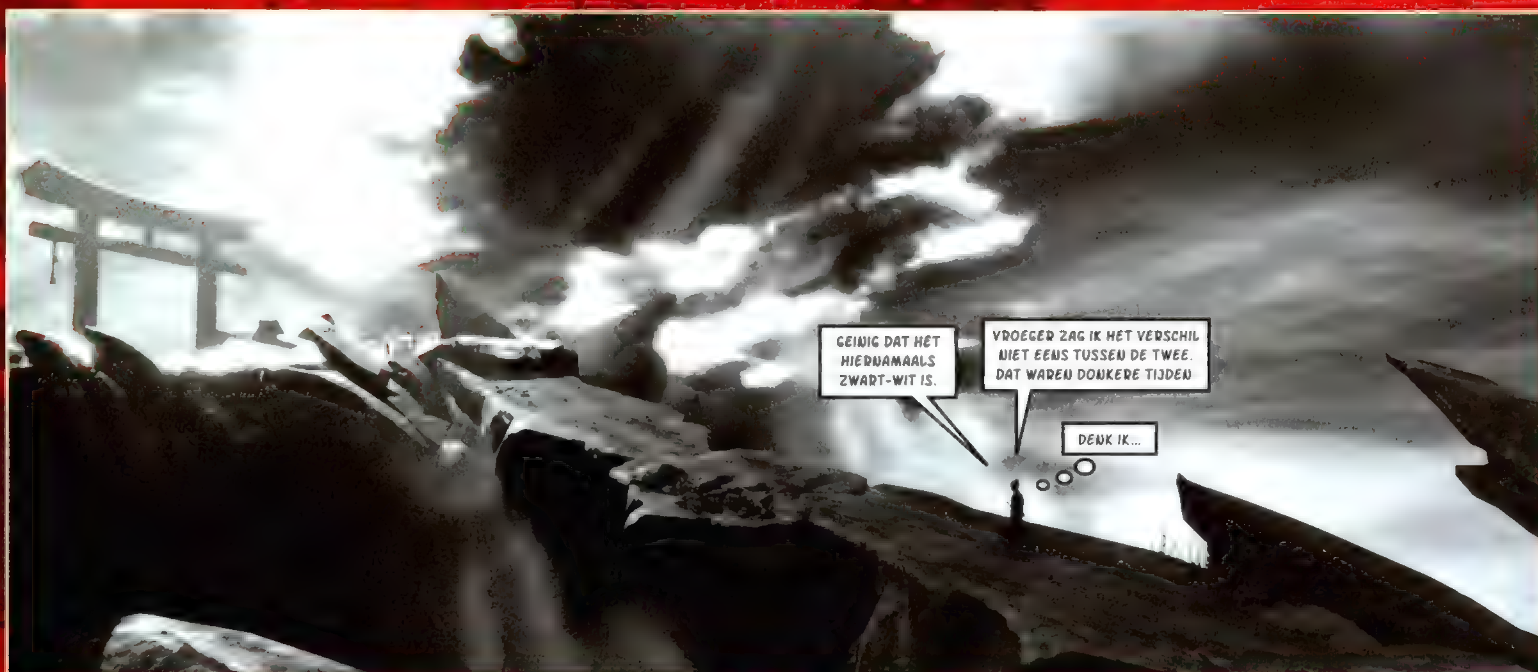
Als je ook maar één zwart-witfilm van Kurosawa hebt gezien – dat is dan waarschijnlijk Seven Samurai, of heel misschien Rashomon – dan herken je onmiddellijk zijn stijl terug in de beelden van Trek To Yomi. De manier waarop de 'shots' geframed zijn en de hoeken waaruit ze geschoten zijn, de prachtige belichting, het gebruik van contrast, de manier waarop achtergronden vervagen alsof het miniaturen zijn... En dat alles natuurlijk overgoten met een grain-effect, alsof het daadwerkelijk in de jaren 50 'gefilmd' is. Het is daadwerkelijk prachtig en wat mij betreft het hoogtepunt van de game.

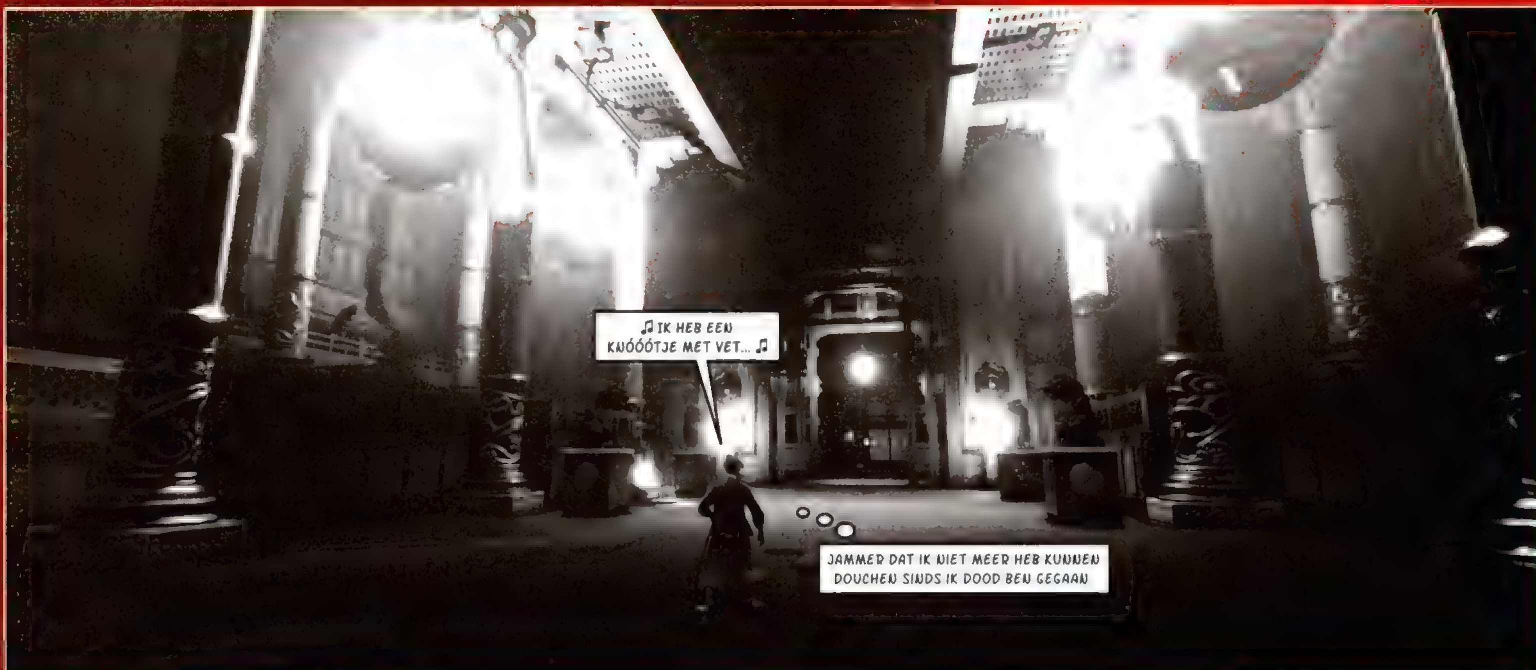
"De combat in Trek To Yomi is verre van gebalanceerd en een beetje té simplistisch."

Waar hoofdontwikkelaar Leonard Menchiari zich ook door Kurosawa heeft laten inspireren, zijn de thema's van het verhaal en zelfs de dialogen. Trek To Yomi gaat over de eeuwige cyclus van geweld, met een heldhaftige kampioen als hoofdrolspeler, waarbij de dialogen helemaal gestileerd zijn naar hoe er in Edo Japan gesproken werd. De subtiliteiten hiervan gaan misschien een beetje verloren in een 2D hack-'n-slash-game, waardoor hoofdrolspeler Hiroki zijn strubbelingen met wraak, eer en wroeging eerder overkomen als oppervlakkig en cliché. Het is het soort verhaaltje dat met twee zinnen samengevat kan worden, iets waar geen shakuhachi in de »

ZOVEEL GEGIL

Zeker, de soundtrack van Trek To Yomi is tot stand gekomen door middel van Japanse instrumenten die bespeeld werden tijdens de Edo-periode. Componisten Cody Matthew Johnson en Yoko Honda gebruikten zelfs een traditioneel Japans orkest, Gagaku genaamd, om muziekstukken te maken die allemaal feodaal as fuck zijn. Jammer alleen dat deze prachtige muziek vaak overstemd wordt door gekerm, gekrakeel en gegil! In de eerste hoofdstukken van de game bevindt Hiroki zich in een tweetal dorpjes waarin iedereen afgeslacht wordt, waardoor je voornamelijk hartstochtelijk huilende en panikerende Japanners hoort. Vervolgens gaat de game Yomi in, waarna je oren getergd worden door gegorgel, gejammer en gelamenteer. Beetje jammer van de soundtrack, maar ook moeilijk vol te houden voor iemand die niet graag naar constant menselijk lijden luistert. Daarmee moet ik wel zeggen dat de stemacteurs goed werk leveren!





PC PS4 PS5 XBOX ONE XBOX SERIES X/S REVIEW

achtergrondmuziek iets aan gaat veranderen.

Kumiawase

Onder Trek To Yomi's monochromatische splendeur en historische correctheid schuilt helaas een vrij simpele actiegame. Je weet wel, zo hack-'n-slash-titel waarin een lichte en zware aanval de kern zijn, aangevuld met zaken zoals blokken, pareren, rollen en drie verschillende afstandsaanvallen. Gedurende de speeltijd unlock je steeds meer combo's en special moves, waarvan er eentje zó snel en effectief was dat ik 60% van de game niets anders gebruikte. Omhoog, vierkantje, vierkantje, driehoekje zorgt er namelijk voor dat je vijanden wezenloos gemept wordt (stun), waarna je er met R1 een fatale move op loslaat - een onthoofd hoofd of een doorkliefd hart en veel zwart bloed tot gevolg.

Echt, deze 'light overhead combination' werkte bij elke doorsnee vijand, en daarom vormden alleen de onvermijdelijke eindbazen aan het einde van een hoofd-



DANK U, KUROSAWA

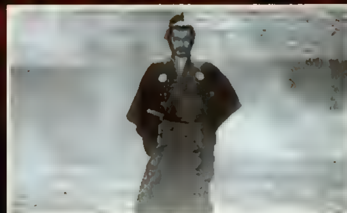
De invloed die Akira Kurosawa's creaties hebben op filmmakers, maar ook producenten van series en andere entertainers, is niet te onderschatten. Zo had Star Wars waarschijnlijk niet eens bestaan zonder het Japanse genie, of er in ieder geval heel anders uitgezien, aangezien A New Hope praktisch een soft-remake is van Kurosawa's Hidden Fortress. Dat heeft tot gevolg gehad dat het Star Wars-universum propvol zit met Kurosawa-verwijzingen en -referenties, zoals dat het Seven Samurai-verhaal maar liefst drie keer voorkomt in aangepaste vorm. Kijk maar eens de aflevering 'Sanctuary' van The Mandalorian seizoen 2, geregisseerd door Jurassic World-actrice Bryce Dallas Howard, dochter van Solo: A Star Wars Story-regisseur Ron Howard. Of The Clone Wars s02e17, 'Bounty Hunters', waarin drie Jedi en vier premiejagers een dorp verdedigen tegen Hondo Ohnaka's piraten.

Maar Kurosawa-sama is ook verantwoordelijk voor vele film- en monteertechnieken die nu standaard zijn voor Hollywood-blockbusters, terwijl sommige stijlfiguren die hij introduceerde nog steeds dankbaar gebruikt worden. Een actiescène die losstaat van de rest van de film als introductie, zoals in veel James Bond-flicks? Dat zagen we voor het eerst in Kurosawa's Seven Samurai! Net zoals een grote strijd op het einde van een derde akte, wat Marvel-films nog altijd doen. Het principe van een lone-wolf-antiheld, zoals in John Wick, Sergio Leone's 'Dollars Trilogy' en Mad Max, vindt zijn oorsprong in Yojimbo (1962), waarin een naamloze ronin het opneemt tegen twee rivaliserende zakenmannen.

Natuurlijk is dit allemaal ook terug te vinden in games, want Master Chief, Samus en Solid Snake zijn stuk voor stuk lone-wolf-antihelden. Daarnaast eindigen Horizon Zero Dawn, Mass Effect en Gears of War allemaal met gigantische strijdvelden, terwijl Uncharted 2, Grand Theft Auto V en Final Fantasy VII een actievolle openingsscene hebben die, min of meer, losstaat van de rest van het verhaal. Akira Kurosawa mag dan wel overleden zijn in 1985, zijn geest zal nog eeuwig rondwaren...









stuk eigenlijk echt een uitdaging. Daar gebruikte ik de combo alsnog regelmatig, dat wel, maar deze grote vijanden zorgden er ten minste voor dat ik een oogje moest houden op m'n staminameter en daadwerkelijke tactieken moest toepassen. Kortom: de combat in Trek To Yomi is verre van gebalanceerd en een beetje té simplistisch, want echt álle andere moves – inclusief het gebruik van de boog, shuriken en handkanon – zijn zo goed als rudimentair vergeleken met het oppermachtige omhoog, vierkantje, vierkantje, driehoekje. En, zoals een oude Japanse gezegde stelt: 'Eén combo spammen maakt geen plezier'!

Tanoshi

Daarmee is ook alles wel gezegd. Je game kan nog zo mooi zijn, zo ondergedompeld in de cultuur en tradities van een van de meest boeiende plekken en periodes van de wereldgeschiedenis, zo geïnspireerd door geniale cineasten; uiteindelijk staat en valt hij bij hoe leuk hij is. Hoe uitdagend, verslavend en/of op een andere manier stimulerend. En maar dezelfde combo eruit rammen omdat je het volgende mooie plaatje wil zien, dat is niet echt mijn idee van plezier.

> **"Maar dezelfde combo eruit rammen omdat je het volgende mooie plaatje wil zien, dat is niet echt mijn idee van plezier."**

Sure, er zijn collectibles in Trek To Yomi te verzamelen die je van alles vertellen over het shintoïsme en Japanse mythes van het hiernamaals, maar gamen is geen geschiedenislesje verpakt in zwartwitte prachtplaatjes. Een game die een ode is aan een meester van een heel ander medium, of een zo correct mogelijke weergave van een periode die 154 jaar geleden eindigde, is natuurlijk best bewonderenswaardig. Maar is het leuk? Nou, het doet me een beetje denken aan een (dit keer écht) Japans gezegde, van niemand minder dan legendarische samoerai Miyamoto Musashi: 'Doe niets wat niet nuttig is.' Waarna ik mezelf met de volgende spreuk troost: 'Heb geen spijt van wat je gedaan hebt.'



SCORE 59

Trek To Yomi's geluid, muziek en beelden zijn met veel liefde en respect voor Japans rijke geschiedenis ontwikkeld, maar de gameplay is even boeiend als bloemschikken.

WOUTER



Een avondje zwart-wit-chopperij kan een nachtje doorhalen worden, als je alle einden wil zien.

5 UREN

18

BASICS

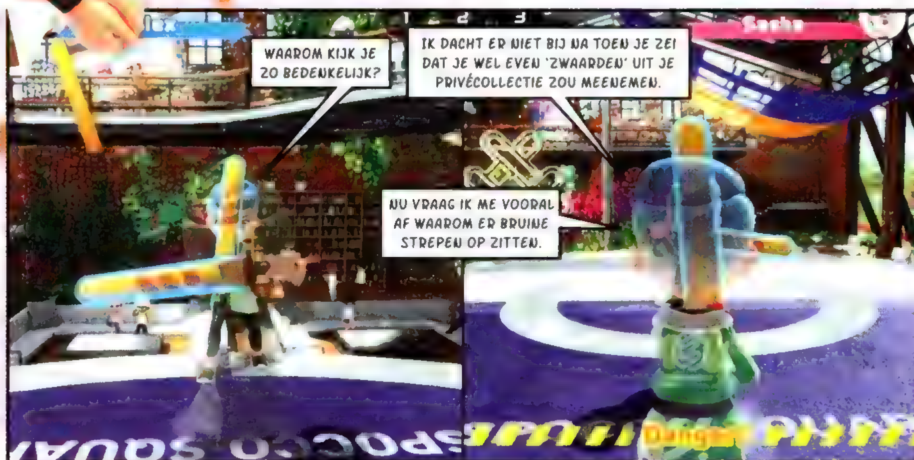
SIDE-SCROLLING ACTIE-GAME
FLYING WILD HOG/
DEVOLVER DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW

NINTENDO SWITCH SPORTS

JURJEN ZWIEPT WEER



Dik 15 jaar na het megasucces van Wii Sports is het zwiepend besturen van tennisrackets en bowlingballen terug met Nintendo Switch Sports. En ook al is er maar weinig vernieuwd of anders, Jurjen kan er niet omheen dat hij dit soort fun best wel gemist heeft.



Het in 2006 verschenen Wii Sports was een soort techdemo die je gratis bij je Wii kreeg en motion-controlled gamen introduceerde in de huiskamer. Het schijfje bood toegang tot vijf zwiepgestuurde sporten, waarvan met name tennis en bowlen populair waren en bijdroegen aan de dikke hit die de Wii was, ook onder mensen die voorheen niet (meer) gameden. De game kreeg in 2009 een welkom vervolg in de vorm van Wii Sports Resort, met twaalf sporten en een heel eiland om die sporten op te beoefenen, en in 2013 verscheen nog een zuinige remake van de eerste Wii Sports voor de Wii U. Nu is er dus Switch Sports, een welkom vervolg dat ook wel een beetje als een zuinige remake voelt.



weetje • weetje

De teleurstelling van het karige aantal sporten wordt enigszins verzacht door het nieuws dat golf komend najaar als zevende sport aan Switch Sports wordt toegevoegd. En wie weet zijn er nog meer sporten onderweg!

Blind

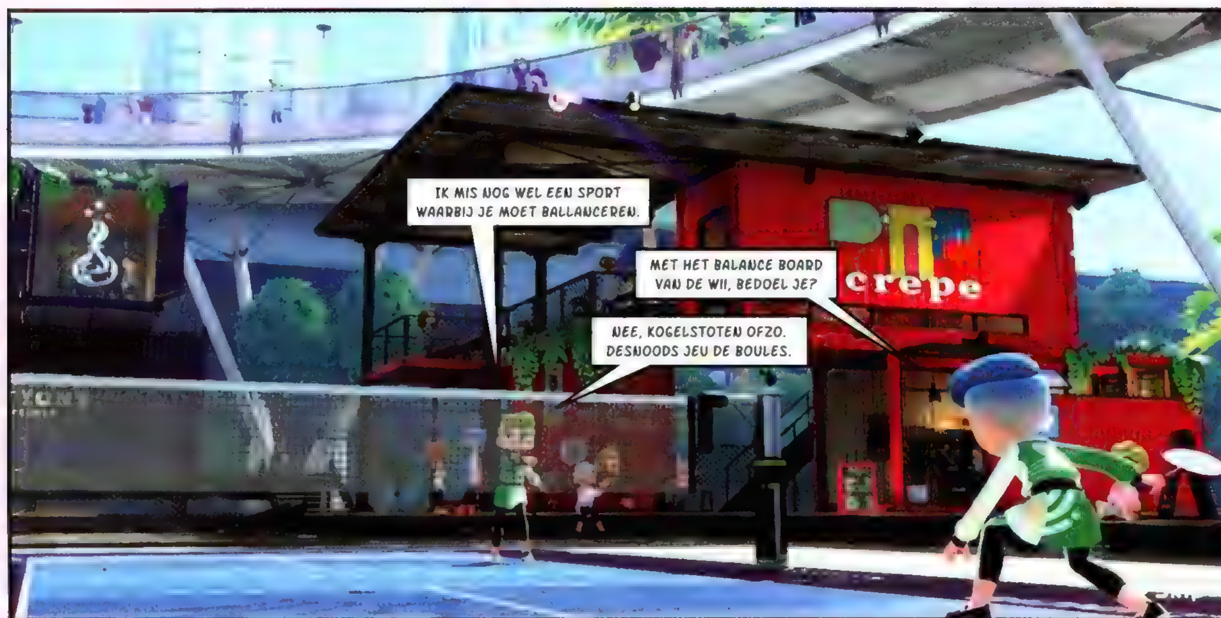
Switch Sports biedt bij verschijning toegang tot zes sporten; eentje meer dan het origineel, maar zes minder dan het vervolg Wii Sports Resort. Drie ervan kenden we al: tennis en bowlen zaten al in het origineel en chanbara (met je stok proberen je tegenstander van een platform te meppen) zat min of meer in Wii Sports Resort.

Tennis oogt en voelt heel erg hetzelfde als in het origineel, inclusief de optie om alleen een dubbelspel te spelen. Tijdens het bowlen voel je wel dat de game íéts accurater reageert op je gooibewegingen, al is van een een-op-eenrespons nog steeds geen sprake. Zeer welkom is de speciale stand die hindernissen als gaten, paaltjes, hekjes en glooiingen aan de bowlingbanen toevoegt. Chanbara voegt de mogelijkheid toe om met een energiezwaard of twee zwaarden te vechten, maar dat verandert niet zoveel aan het feit dat de game te saai is voor in je uppie en tijdens potjes tegen anderen steevast in een blind hak-en-zwiepfestijn ontaardt (of misschien moet ik gewoon betere vrienden zoeken).

Voetbal

Van de nieuwe sporten is voetbal de vreemdste eend in de bijt, al was het maar omdat deze tamelijk populaire sport van oudsher niet met handen maar met voeten wordt gespeeld. Je speelt het in Switch Sports met een gigantische, nauwelijks beheersbare, stuiterende bal tussen muren, waardoor de game onvermijdelijk aan Rocket League doet denken. Maar terwijl je je voetballer en de camera 'gewoon' met de linker en rechter stick bestuurt, moet er natuurlijk ook gezwiept worden (met je handen, tenzij je een beenband gebruikt om een Joy-Con aan je been te hechten wanneer de update daarvoor eenmaal verschijnt), waarbij de richting van de zwiep 'zo ongeveer' bepaalt waar je de bal naartoe kickt.

> **"Het is allemaal net zo kaal en direct als in het origineel uit 2006."**



Er zijn twee set-ups om in te voetballen: een-tegen-een, waarbij je vooral heel veel

heen en weer loopt of vier-tegen-vier (voor maximaal twee spelers, gek genoeg). Het voelt allemaal als een aardige minigame, zoals die ook in Mario Party had kunnen zitten, maar de illusie 'dat je met echte bewegingen aan het voetballen bent' is er niet.

Volleybal en badminton

Waarschijnlijk is de beste game van Switch Sports volleybal. Het is in elk geval de game met de meeste (tactische) opties om de bal te spelen. Het voelt met al die opzetjes, smashes en blokbewegingen ook gewoon als volleybal. Als je van die sport houdt en een beetje een lekker op elkaar ingespeeld team hebt, ga je hiervan genieten. Ik heb ervan genoten.
Toch is mijn favoriet in Switch Sports absoluut badminton. Waar ik bij tennis vaak het gevoel heb dat de richting waarin ik de bal sla afhankelijk is van mijn timing (vroeg slaan voor een scherpe hoek, later slaan voor een wijde hoek), geeft badminton mij sterker het gevoel dat ik de bal – pardon, shuttle, sla in de richting waarin ik daadwerkelijk sla. Bovendien voelt badminton primitiever en daardoor bevredigender dan tennis: twee spelers, één pluim en verhitte rally's die duren totdat iemand een foutje maakt, waarna de pluim met een malle dwarrel door de lucht zeilt: klaar om heel hard gesmasht te worden. Ondertussen ligt de Joy-Con door zijn lichte gewicht en verfijnde trillingen heel erg als een badmintonracket in je handen, wat de illusie nagenoeg compleet maakt.



weetje • weetje

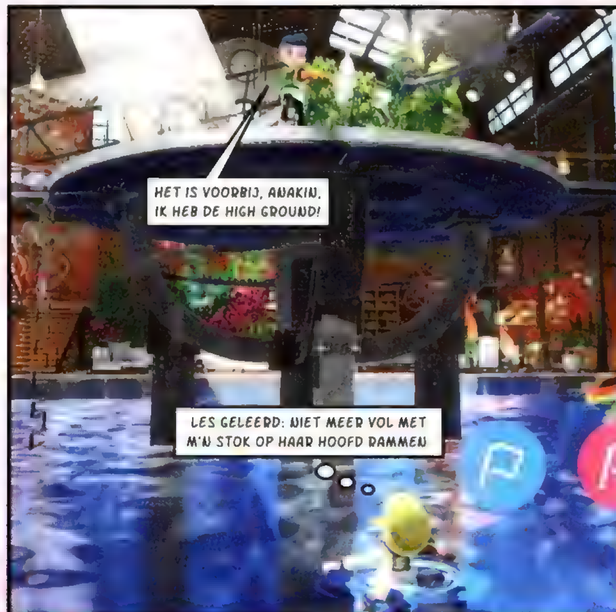
De fysieke versie van Switch Sports wordt geleverd inclusief een beenband waar je een Joy-Con-controller in kunt steken, voor de optie om voetbal met 'echte' schopbewegingen te spelen. Dit is dezelfde beenband die eerder verscheen als onderdeel van Ring Fit Adventure.

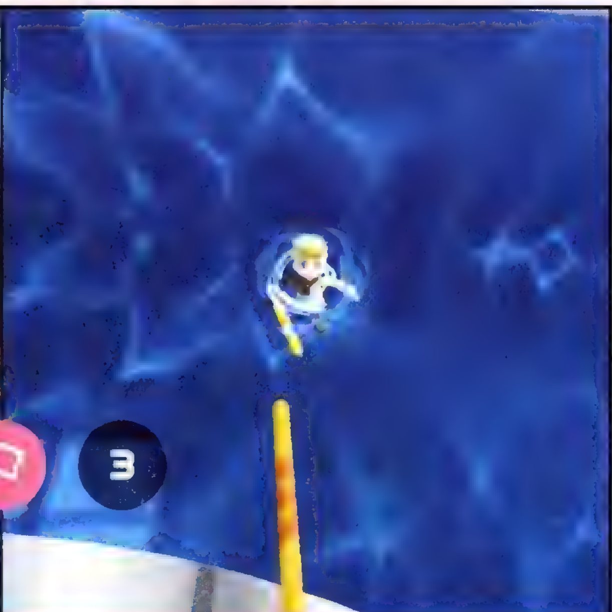
Zuinig pakketje

Heb ik alle sporten nu gehad? Ja, verdomd, dit was het alweer. Je krijgt dit keer slechts de helft van het aantal sporten uit de voorganger. Een beetje een zuinig pakketje dus. Dat gevoel wordt niet gecompenseerd met een leuk eiland of andere frivole poespas: het is allemaal net zo kaal en direct als in het origineel uit 2006.
In het startscherm kies je of je offline of online wilt spelen. Vervolgens kies je de sport die je wilt spelen en één van drie niveaus. Als je potje voorbij is kun je het nog een keer doen of een andere sport spelen. Er zijn geen filmpjes, toernooien of mogelijkheden om in je eentje dingen vrij te spelen; je kunt accessoires voor je poppetjes alleen vrijspelen als je online tegen willekeurige tegenstanders strijdt. Verder zijn er alleen nog de adviesschermen die je wijzen op de gevaren van Switch Sports: dat je genoeg afstand van je tv-scherm moet houden, je polsbandje moet omdoen en de kat niet per ongeluk moet doodslaan.

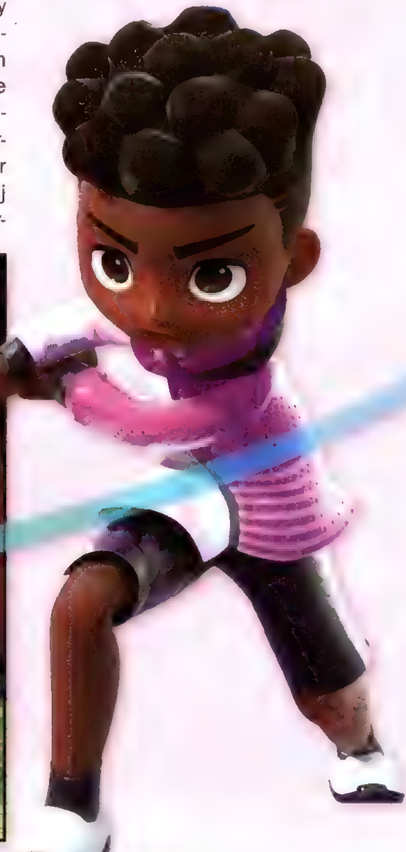
Welkome aanvulling

Naast een handheld en tv-console is de Switch inmiddels toch ook wel een ultieme sociale samenspeelmachine, dankzij de vele geweldige multiplayergames, waaronder Nintendo-hits als Smash Bros., Mario Kart, Mario Party enerzijds en geinige indie-multiplayergames als TowerFall en Heave Ho anderzijds. Door de nadruk op motion-controls levert Switch Sports multiplayerfun van heel andere snit, meer in lijn van enkele games die bij de lancering van de Switch verschenen, zoals 1-2 Switch en Snipperclips.
In die zin is Switch Sports een welkome aanvulling op het Switch-assortiment, en eerlijk gezegd was ik er ondertussen wel weer aan toe, om zwiepend mijn gamefeestjes met familie en vrienden te beleven. Dat gezegd hebbende: het voelt allemaal wel heel erg als iets van vijftien jaar geleden, en in je eentje valt er weinig lol aan te beleven.





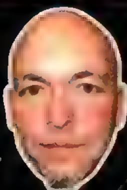




SCORE 70

Een teleurstellend, uitgekleed en basaal vervolg op Wii Sports Resort, dat te vaak voelt als een remake van het nóg oudere Wii Sports. Toch, tennis en bowlen blijven leuk, en volleybal en badminton blijken heel leuke sporten om zwiepend tegen vrienden te beoefenen.

JURJEN



In je eentje duurt de pret amper 2 uur, wat langer als je graag tegen willekeurige tegenstanders zwiept. De lokale multiplayer, daar moet je zijn voor fun op de langere termijn.

2-60 UREN



BASICS

SPORT
NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

TUSSEN KUNST E

Volgens Graddus zijn er twee soorten mensen: zij die Sniper Elite en spin-off-reeks Zombie Army de beste shooters ooit vinden, en zij die het nog nooit hebben gespeeld. Scoort Zombie Army 4: Dead War dus geheel onverwacht het hoogste cijfer van deze maand?



SWITCH REVIEW

Laat ik beginnen met een bekentenis: ik ben fan van Zombie Army. Misschien wel de grootste fan ter wereld. Kan ook niet missen, want Sniper Elite, de sluipschutterssimserie – zeg dat maar eens tien keer achter elkaar – waar Zombie Army een spin-off van is, betreft waarschijnlijk mijn favoriete gamefranchise ooit. Ik heb álle delen thuis staan, en dan bedoel ik per deel echt álle versies voor élke console. Gewoon, om de doosjes af en toe door mijn vingers te laten gaan onder het genot van een goed glas rode wijn. Noem me gerust een elitaire snob met wansmaak. Of zoiets.

Ánywho, ook Zombie Army 4: Dead War heb ik op zowel PlayStation 4 als Xbox One al he-le-maal grijs gespeeld. Tel daarbij op dat ik enorm naar deze Switch-port uitkeek en je zou zeggen dat de Gold Award wel van stal kan worden gehaald, toch?

Hector de paratroeperzombie

Nou, wacht even. Ik ben namelijk niet alleen fanboy van Sniper Elite en Zombie Army, zo lang als deze review duurt ben ik vooral een kritische gamejournalist. Iemand die bovendien juist door z'n liefde voor het bronmateriaal precies ziet of ontwikkelaar Rebellion zich er op enigerlei wijze gemakkelijk vanaf heeft gemaakt.

In de basis is Zombie Army 4 op Switch exact dezelfde game die ruim twee jaar geleden op de last-gen consoles verscheen. Dus dezelfde negen grote levels die qua setting uiteenlopen van een

IDEAAL OPWARMERTJE

Zombie Army is een spin-off van Sniper Elite. Met zeer vergelijkbare gameplay, al is Zombie Army simpeler; Hitlers ondode hordes gedragen zich toch een tikkeltje voorspelbaarder dan 'echte' nazi's. Het maakt de Switch-port van Zombie Army 4 wel het ideale opwarmertje voor Sniper Elite 5, die op 26 mei aanstaande verschijnt. Bij dezen dibs op die review!



N SWITCH

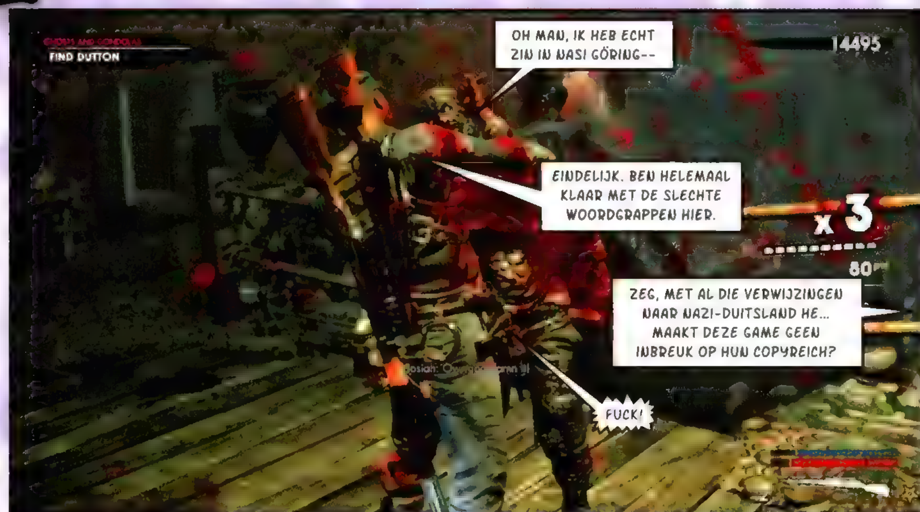
JEZUS KEREL, WAT ZIE JIJ ER SLECHT UIT
JA, HET LEVEN ALS ZOMBIE IS NIET MAKKELIJK
IK BEN OOK NOG EENS VEGET-ARIËR.

Italiaanse dierentuin (please don't feed the animals!) tot aan de hel. Het is een mooi gebaar dat Rebellion drie van de levels die voorheen achter een DLC-muur zaten gratis heeft toegevoegd, maar het voelt dan wel weer vreemd dat je voor de overige zes extra levels wél moet lappen.
Hetzelfde geldt voor de speelbare personages: de originele crew is uiteraard beschikbaar, ook een paar van de DLC-personages zoals Hector de Duitse paratroeperzombie, terwijl de rest helaas nog steeds achter een betaalmuur zit. Gelukkig is 'undercover Karl', oftewel Sniper Elite-icoon Karl Fairburne in een nazi-officier-outfit wél vrijelijk speelbaar. Daar heb ik op de PS4 nog 4,99 euro voor betaald!

Pure skill

Het verhaal van Zombie Army 4 past op een bierviltje: een zekere Adolf H. verandert alle nazi's, inclusief zichzelf, in zombies op het moment dat hij zich realiseert dat de Tweede Wereldoorlog verloren is. En hé, meer backstory is er ook niet nodig. Ik wil het nu vooral even hebben over hoe de game spéélt, hoe het aanvoelt. Als je zoals ik de Switch vooral in handheldmodus gebruikt, zit je toch op een veel kleiner scherm te pielen, terwijl ook de sticks minder precies aanvoelen dan op de PS4 of Xbox.
Het is echter hier waar de expertise van ontwikkelaar Rebellion het hardst schittert. De Britten léven en ademen sniperactie inmiddels zózeer, dat er bijkans geen merkbaar verschil in speelbaarheid of fun-factor zit tussen deze port en z'n 'grote broers'. Dat is erg knap! Ik weet ook niet of het bewust altijd al zo bedacht was, maar doordat de levels zijn onderverdeeld in kleinere hoofdstukken van zo'n dertig minuten per stuk, leent Zombie Army 4 zich bij uitstek voor sessies in het openbaar vervoer of de wachtkamer van de tandarts.
De gameplay ís basaler dan die van Sniper Elite, maar wat Zombie Army aan tactische zwaarte mist, maakt het goed met het geweldige combosysteem. Tussen voltreffers mag je slechts een X aantal seconden niks raken; wacht je te lang dan gaat je combometer weer naar nul. En geloof me: er zijn weinig dingen bevredigender dan met een 150x-combo op de teller een zombie van driehonderd meter afstand door z'n kop blaffen. Deze game verdient z'n eigen e-sportcategorie, want het is ook nog eens pure skill en 0% RNG.

"Er zijn weinig dingen bevredigender dan met een 150x-combo op de teller een zombie van driehonderd meter afstand door z'n kop blaffen."



Niets te klagen?

Valt er dan helemaal niets te klagen? Tja, de besturing kan soms een beetje log overkomen, en qua afwerking merk je dat Zombie Army 4 geen triple-quadruple-superduperdeluxe-A productie is. Critici zullen echter het meest vallen over het format van de serie an sich, want waar voor mij de welhaast hypnotiserende lus van richten met je scope, afdrukken en snel de volgende ondode nazi in het vizier krijgen de ideale zondagmiddaginvulling is, kan ik begrijpen dat er mensen zijn die dit maar een old-skool spelleke vinden. Banaal, bijna. Maar hé, da's hun probleem!

MAINSTREAM DARLING?

Rebellion heeft inmiddels een aardige track-record op de Switch, met Sniper Elite V2 Remastered, Sniper Elite 3, Sniper Elite 4 én Zombie Army Trilogy. Stuk voor stuk zeer strak geport. Het toont het vakmanschap van deze onderschatte studio, waarvan ik al jaren roep dat ze veeeuuuls te weinig eer voor hun werk krijgen. Dat gezegd hebbende hoop ik zeker niet dat Rebellion ooit een mainstream darling wordt; hoe kan ik anders nog de elitaire wansmaaksnob uithangen!?

Kunst op de Switch

Of je er nou objectief of subjectief naar kijkt, Zombie Army 4: Dead War is een van de beste shooters op de Switch. Misschien zelfs dé beste shooter als je van plat B-film-vermaak houdt, van zombies in alle soorten en maten en zelfs een grote zombiehaai die je, als je een beetje slim te werk gaat, juist in jouw voordeel kunt inzetten. Als je graag geconcentreerd, met je tong op halfzeven, doelwitten uitschakelt in plaats van als een ADHD-kip zonder kop rond te rennen en vervolgens in een paars berenpak te dabben op het lijk van je tegenstander. En als je geniet van shooters waarbij je kogels niet worden opgezogen door kogelsponzen (*kuch* Tiny Tina's Wonderlands *kuch*), maar echt impact hebben en de koppen van die vieze, stinkende zombies zo hoppa FLATS van hun romp afschieten.
Je moet er alleen tegen kunnen dat je een game speelt die niemand anders speelt en waar zelfs Power Unlimited alleen aandacht aan besteedt omdat ik erom heb gesmeekt. Zombie Army 4 verdient het. Dit is namelijk geen kitsch. Dit is kunst, op de Switch.



SCORE 84

Vind je net als ik de Zombie Army- en Sniper Elite-franchises stiekem de beste shooters, dan is deze Switch-versie een no-brainer. Voor ieder ander is dit echter waarschijnlijk een typisch gevalletje 'tussen kunst en Switch'...

GRADDUS



Een ouderwets stevige singleplayer-campagne.

15 UREN



BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
REBELLION DEVELOPMENTS/ GAME SOURCE ENTERTAINMENT
1-4 SPELERS
OUT NOW

CHERNOBYLITE

TSJERNOBYL'S ELEVEN



Nu S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl is uitgesteld vanwege de oorlog in Oekraïne, moet Marvin zijn radioactieve fix ergens anders zien te krijgen. De next-gen-versie van Chernobylite kwam als geroepen, maar blijkt nog veel meer een niche game te zijn dan die andere Tsjernobyl-franchise.



REVIEW

PC | PS5 | XBOX SERIES X/S

Voordat ik Chernobylite opstartte, wist ik nauwelijks waar ik aan begon. De korte gameplaybeelden en screenshots die ik wel had gezien leken allemaal best veel op S.T.A.L.K.E.R.: het speelt zich af in en rondom Tsjernobyl, de Russische teksten vliegen je om de oren en er hangt een lekker duister sfeertje. Als groot fan van die franchise dacht ik daarom dat Chernobylite helemaal mijn ding zou zijn. Een zuinige twintig uur later denk ik nog steeds dat het mijn ding is. Alleen niet vanwege de overeenkomsten met S.T.A.L.K.E.R., die eigenlijk bij de setting en de Russische voice-acting wel ophouden.

Geen S.T.A.L.K.E.R.

Ja, ik zeg Russische voice-acting, terwijl Engelstalige stemmen ook 'gewoon' een optie zijn. Maar daar ergerde ik me een beetje aan; de rare mix van Britse accenten en dat extreem decadente Engels (Queen's English?) van het hoofdpersonage, dat nota bene Igor heet... Het schuurde om een of andere reden, dus ik koos voor Russische voice-acting, wat enorm bijdroeg aan de immersie en sfeer.

En jongens, wát een sfeer druipt er van Chernobylite af. Dat komt in de eerste plaats door de graphics, want dit is echt een van de mooiste indiegames – ontwikkelaar The Farm 51 telt ongeveer 100 werknemers – die ik ooit heb gezien. De omgevingen zijn soms erg mooi, de lichteffecten zijn hier en daar om te smullen en door de next-gen-upgrade draait het geheel soepel op 60fps op de Xbox Series X.

Van trippy, naargeestige scenes waarin Igor geconfronteerd wordt met het gemis van zijn vriendin Tatyana, tot het verkennen van aardig uitgestrekte, authentieke maps, met daarbij een beklemmend gevoel van eenzaamheid; die eerste uren voelde het allemaal best als S.T.A.L.K.E.R. aan. Ware het niet dat de horror-elementen in Chernobylite compleet verwaarloosbaar zijn en het spel op dat gebied al snel lachwekkend is, terwijl ik van die andere Oekraïense-kernramp-franchise regelmatig mijn boxer bevuilde. Er hangt zeker een onheilspellend sfeertje, maar eng wordt het niet.



Stuurde vorig jaar m'n schoonmoeder op vakantie naar Tsjernobyl, leuk dat ze het vond! Ze straalde helemaal toen ze terugkwam.

Resources sprokkelen

De leukste verrassing was voor mij dat Chernobylite helemaal geen shooter is. Ja, je loopt in first-person verschillende maps te verkennen en zal daarin ook enkele mensen moeten ombrengen, maar je kunt niet zomaar à la Call of Duty rondrennen en -knallen. Je moet een stuk beter richten dan in die games, en mist geheid als je de camera te veel beweegt. Nog belangijker is dat Igor in geen enkel opzicht een soldaat is. Moorden plegen, hoe slecht de bad guys ook zijn, eist zijn tol, wat in de game gerepresenteerd wordt door Psyche. Dat balkje linksonderin je scherm neemt af zodra je iemand vermoordt, óf als je een van de rare wezens spot die



zelf door Chernobylite-portals (zie kader) zijn komen kruipen. Daaruit spreekt de tactische invalshoek van Chernobylite; het al dan niet neerschieten van mensen is een van de vele afwegingen die je moet maken op een missie.
Net als Igors health kun je zijn Psyche op peil houden door eten te koken bij een fornuis, waarvoor je weer dingen als paddenstoelen moet sprokkelen. Daar heb je een handig scannertje voor die alle soorten resources in de omgeving kan opsporen en higlighten. Weinig interessante gameplay die we al uit tig andere surival-games kennen, dus. Aan resources sprokkelen ontkom je echter niet, want het is een cruciaal onderdeel van Chernobylite. Igor moet zich immers niet alleen om zichzelf bekommeren.

Kernramp-kameraden

Eigenlijk lijkt Chernobylite veel meer op Fallout 4 dan op S.T.A.L.K.E.R, want Igor staat er niet alleen voor. Er zit een zestal kameraden in de game dat zich bij jou kan aansluiten, en stuk voor stuk zijn ze verrekte handig. Zo kun je ze dagelijks op één missie sturen – je gaat zelf op een andere missie die vaak iets met het verhaal te maken heeft –, wat jou weer resources oplevert. Gedurende de game werk je toe naar een heuse heist, waar je ook weer buddy's voor nodig hebt. Die buddy's kunnen Igor trouwens ook skills leren. Dat gebeurt niet via saaie tekstschermpjes, maar ze nemen je daadwerkelijk even mee naar buiten om je via een soort mini-game een nieuwe vaardigheid bij te leren. Leuk gedaan! Om deze kernramp-kameraden tevreden te houden, zal je jouw basis moeten opvullen met de nodige accommodaties (vergeet de televisie niet!) en dat gaat precies als het basissen bouwen in Fallout 4, al heb je hier een stuk minder mogelijkheden. Het is vooral een kwestie van genoeg bedden neerplempen, om daarna alle soorten werktafels neer te zetten zodat je alles wat je nodig hebt op de missies kunt craften.

> **"Aan resources sprokkelen ontkom je niet, het is een cruciaal onderdeel van Chernobylite. Igor moet zich immers niet alleen om zichzelf bekommeren."**

Aan het einde van een missiedag moet je rantsoenen verdelen, en dat is niet altijd een even makkelijke keuze. Je wilt natuurlijk dat niemand verhongert, maar je wil ook dat kameraden die hun missies steevast voltooien meer eten krijgen dan degenen die er met de pet naar gooien. Dat is iets waar ze zelf ook op letten, en wat mogelijk hun tevredenheid kan beïnvloeden. Om nog maar te zwijgen over de gesprekken die je met ze kan (en moet) voeren en de vele keuzes die je in Chernobylite moet maken, want ook die hebben invloed op jullie band.

CHERNOBY-WATTE?

Chernobylite draait volledig om een stofje genaamd... Chernobylite. Dat goedje is zo radioactief dat het bovennatuurlijke taferelen oplevert: Igor kan portalen openen naar de verschillende maps en weer terug naar zijn basis. Immers is de spelwereld niet één groot, open gebied, maar een serie maps die je vanuit jouw basis overziet. Later in de game kan Igor zelfs Chernobylite gebruiken om te klooien met de tijd, wat interessante gevolgen heeft voor het verhaal.



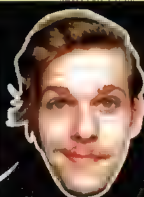
Tijdreizen

Voor ik aan Chernobylite begon dacht ik vooral te gaan genieten van de sfeer en de survival-mechanics. Dat ik van de sfeer geniet staat vast, maar die survival-mechanics en dat basissen bouwen... tja, nogal middelmatig. En toch geniet ik van de game. Waarom? Omdat ik totaal niet aan zag komen dat ik gegrepen zou worden door het verhaal en de vele interessante keuzes. Keuzes die daadwerkelijk grote invloed op het verhaal hebben, en niet op een manier die je gelijk aan ziet komen. Zo werd ik regelmatig enkele uren na het maken van een keuze nog eens verrast door de consequenties, of het nou door een wending in het verhaal of een boze opmerking van een compagnon komt.
Later in het verhaal kun je met gebruik van Chernobylite zelfs eerder gemaakte keuzes door middel van tijdreizen veranderen, waardoor ook het heden verandert en je kunt zien welke consequenties aan die keuzes verbonden zitten. Menig game zou niet met zulke tijdreisverwarring kunnen omgaan, maar Chernobylite komt er zeker mee weg en het voegt er zelfs iets unieks aan toe.

SCORE 75

Een fantastische survival-game of shooter is Chernobylite allerminst. Maar de vele middelmatige gameplaysystemen worden gecombineerd met uitstekende verhaalvertelling en dito sfeer, waardoor ik toch het einde van de game wilde halen. Een voorzichtige aanrader, zeker als je tot de niche behoort waar Chernobylite overduidelijk voor is gemaakt.

MARVIN



Omdat keuzes zo belangrijk zijn kun je meerdere playthroughs overwegen; met het verhaal alleen ben je in 20 uur wel klaar.

20 UREN



BASICS

SURVIVAL-RPG
THE FARM 51/ALL-IN! GAMES
1 SPELER
OUT NOW



REVIEW OCULUS QUEST 2

CITIES: VR

VR-gaming bestaat nu al een aantal jaar en inmiddels zijn zo'n beetje alle gamegenres in ieder geval geprobeerd om te zetten naar een leuke VR-ervaring. Eigenlijk het enige dat nog ontbrak was een vette city-builder, zoals Cities: Skylines...

Toen bekend werd dat Cities: Skylines in een of andere vorm naar VR zou komen, sprong ik een gat in de lucht. Niet alleen heb ik meer tijd in Cities: Skylines op de PC en consoles gestopt dan ik durf toe te geven, de gedachte van een city-builder in virtual reality is ook iets om enthousiast van te worden.

Nieuwe dimensie

En ja, in dit geval geeft Cities: VR letterlijk en figuurlijk een nieuwe dimensie aan het genre, aangezien jij als het ware zelf de camera bent. Je kunt als een soort god van een afstand op je hele stad neerkijken, of met je snufferd superdicht over door jezelf aangelegde wegen vliegen en al je gebouwen van alle kanten in 3D bekijken.

Dit geeft absoluut een bijzonder cool effect dat nooit mogelijk was in een city-builder op een beeldscherm. Je krijgt door VR meer dan ooit de illusie met een echte, levende stad te maken te hebben. Je voelt je daarnaast meer verbonden met het design van de stad omdat je het vanuit zoveel verschillende oogpunten kunt bekijken.

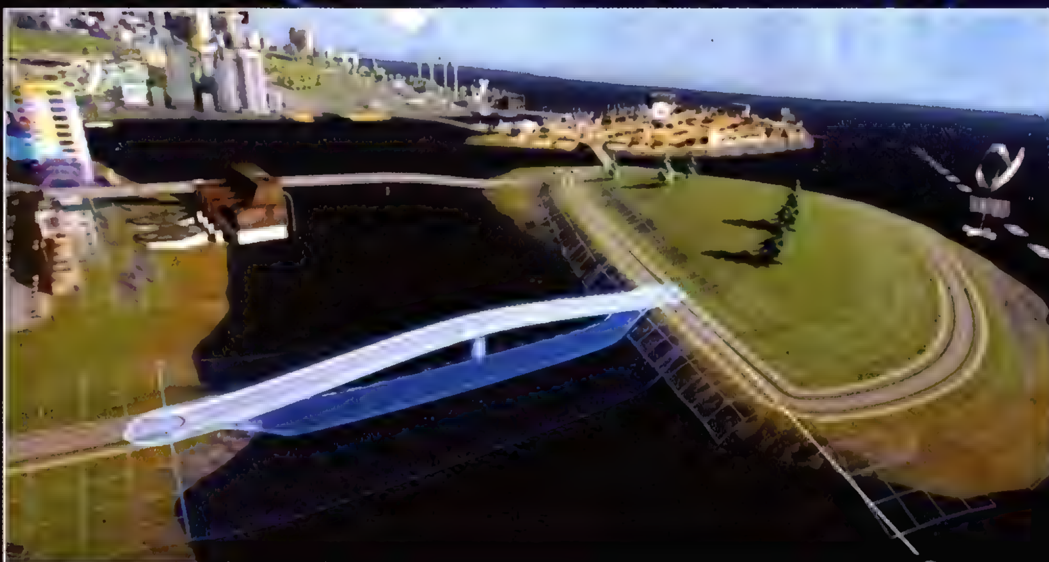
Concessies

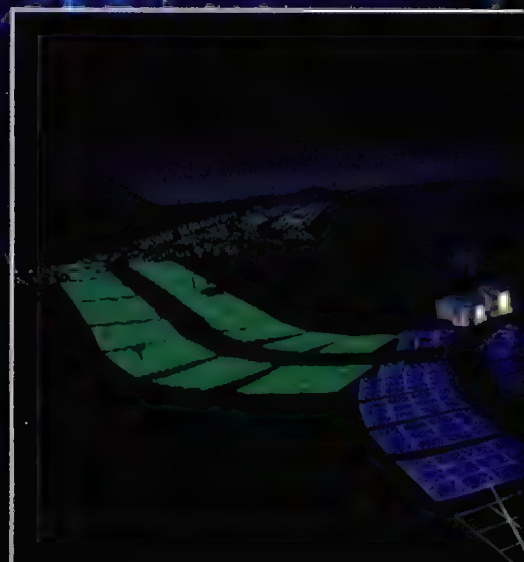
Cities: VR laat dan ook als eerste zien dat virtual reality een vette toevoeging is voor het genre. Het VR-effect heeft zeker de wow-factor waar ik op hoopte en tot zover ben ik dan ook onder de indruk, maar helaas is dit niet genoeg om er ook echt een betere game dan Cities: Skylines van te maken. Om de port naar VR mogelijk te maken zijn er namelijk een hoop concessies gemaakt. Een beetje te veel. Cities: Skylines is extreem uitgebreid als het gaat om de menu's, features en mogelijkheden. Dat het erg lastig zou worden om dit allemaal over te zetten naar VR is niet meer dan logisch, maar er is wel érg veel geschrapt. Eigenlijk zitten alleen de basiselementen uit Cities: Skylines er nog in. Alle in-depth-mogelijkheden en nerdy statistieken ontbreken, dus je kunt de stad niet zo finetunen als je zou willen.

Groot dorp

Daar komt bij dat de totale oppervlakte waarop gebouwd kan worden in Cities: VR echt een fractie is van de oppervlakte in Cities: Skylines. Het is zo klein dat je het amper een stad mag noemen, eerder een groot dorp! De tien verschillende maps lijken ook nog eens heel erg op elkaar en bestaan altijd voor een deel uit water, waardoor er nog minder ruimte om te bouwen overblijft.

En weet je, dat is op zich nog tot daar aan toe. Ik








begrijp heus dat wat de hoeveelheid content betreft VR-games nog lang niet op het niveau van 'normale' PC- en consolegames zitten en dat er ergens op ingeleverd moet worden, maar Cities: VR lijkt meer een demo. Er staat ook veelzeggend heel krampachtig in het menu van de game dat de devs druk bezig zijn met nieuwe content, die de komende maanden gratis beschikbaar zal worden.

Pijn aan je ogen

Ik zou daar als VR-connaisseur en liefhebber van het genre nog een beetje met een roze bril naar kunnen kijken, maar zelfs dat wordt onmogelijk gemaakt door het grootste probleem van Cities: VR: de spuuglelijke graphics. Om de game in VR draaiend te krijgen zijn werkelijk alle grafische toeters en bellen die Cities: Skylines zo mooi maken eruit gesloopt, en het doet pijn aan je ogen.
Cities: VR zet een nieuwe standaard neer wat betreft de laagste resolutie textures in een game ooit, gecombineerd met de meest agressieve vorm van pop-up ooit. Het is zo erg dat ik de game haast onspeelbaar zou noemen omdat je hoofdpijn krijgt van alle flikkerende omgevingen. Werkelijk ALLES is korrelig. De graphics zitten ver onder het niveau van de eerste PlayStation, het is tergend.
De field of view wordt zelfs via software beperkt door de buitenste rand van het scherm weer te geven in een extreem lage resolutie. Je moet dus heel gericht kijken en dat is in een game zoals deze, waarin je juist overzicht wil over je hele stad, een dikke no-go.

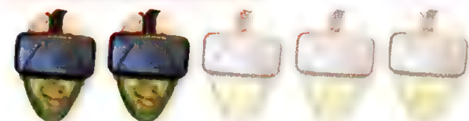
Niet krachtig genoeg

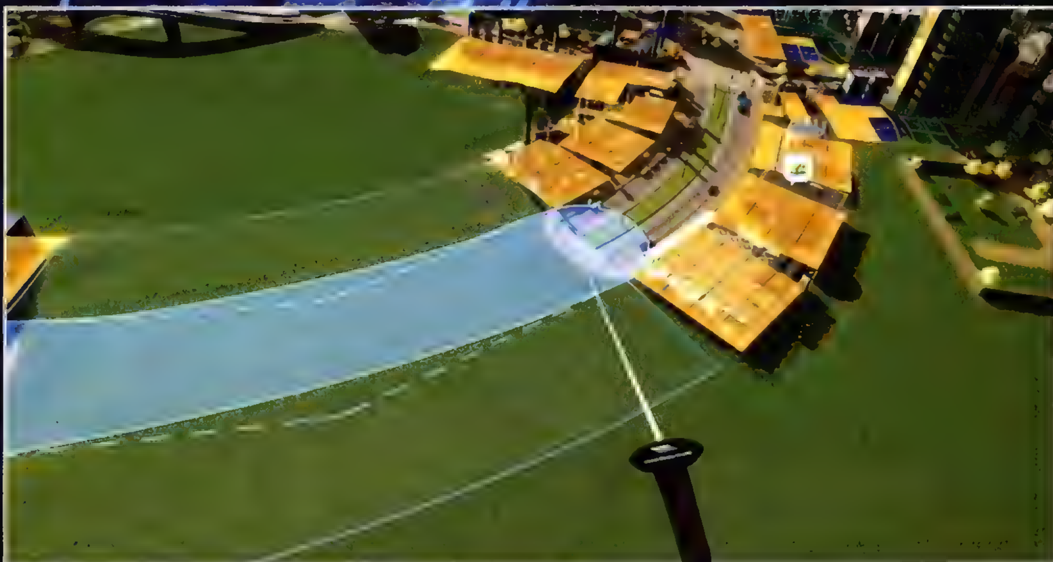
Bij een city-builder draait het als geen ander om het tot leven zien komen van je eigen creatie. Het trots rondkijken in je eigen ontworpen stad is magisch en dat zou in VR absoluut een fantastische ervaring moeten zijn. Maar omdat het in dit geval zo verdomd kut in beeld wordt gebracht verliest het de magie.
Cities: VR is exclusief verkrijgbaar voor de Quest 2 en daar ligt het grootste probleem. De stand-alone headset is simpelweg niet krachtig genoeg om een game als deze af te spelen. Ik begrijp dan ook oprecht niet waarom deze beslissing is genomen. Als dit een PC-VR-game was geweest waarbij een dikke videokaart de game aanstuurt, dan was het oprecht een leuke game en een verplichte toevoeging aan je VR-bibliotheek geweest, maar op de Quest 2 kan ik de game helaas niet aanraden.
Trouwens, er staat een andere city-builder op het punt uit te komen voor de Quest 2, genaamd Little Cities! Volgende maand de review. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



OOK GESPEELD

PAS OP DAT ER NIET TE VEEL ZONLICHT BINNENKOMT



MOCHT GEARS TACTICS 2 NOOIT KOMEN...



Titel: **Warhammer 40,000: Chaos Gate – Daemonhunters**
Platform: PC
Prijs: 44,99

Welkom bij uw driemaandelijkse update over het Warhammer 40K-universum van games! Deze editie hebben we **een turn-based game in de trant van XCOM en Gears of War Tactics**, compleet met brute Space Marines wier gestamp de grond doet laten trillen! 'Pain is beneath me!'
Zoals je gewend bent van dit gitzwarte sci-fi-universum, is ook Daemonhunters gotisch episch en wordt alles doodernstig gebracht, maar niet zonder een zekere zelfspot. Er wordt wel wat geëxperimenteerd met een cartoony stijltje dat enigszins clasht met de diepe schaduwen, en ook de animaties komen schokkerig en weinig soepel over. Daarnaast vind ik het character- en creature-design een beetje **El-Cheapo-Warcraft 3**.
De actie kent schaamteloze, Zack Snyder-waardige slo-mo en wat interactiviteit met de omgeving, maar is verder voornamelijk standaard, hoewel zeker solide turn-based-strategie, inclusief een beetje base-building. Heel veel bijzonders doet de game niet met het genre – behalve dan dat het behoorlijk verhaalgedreven is – en ook wordt niets heel geks met het Warhammer 40K-universum gedaan. Maar **er zitten wel een paar aangename verrassingen in**, zowel qua gameplay, verhaal als spelstructuur, dus saai is Daemonhunten zeker niet.
Al met al weer een prima aflevering van 'Games met Warhammer 40K', zoals wel vaker van bovengemiddeld niveau – maar ook maar nét. **Warhammer-fans worden weer even met minimale productiekosten een tijdje zoet gehouden**, net zolang tot de volgende, onvermijdelijke 40K-episode.

OORDEEL:

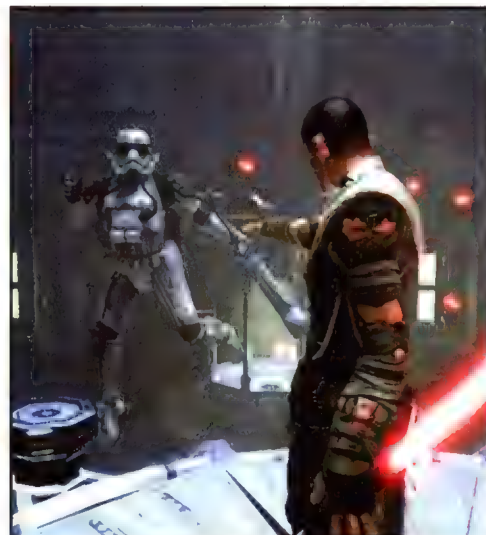
Een tikje repetitief en wat goedkoop ogend, maar zeker onderhoudend en verrassend diep!





GEFORCEERDE REMASTER







Titel: **Star Wars: The Force Unleashed**
Platform: Switch
Prijs: 19,99

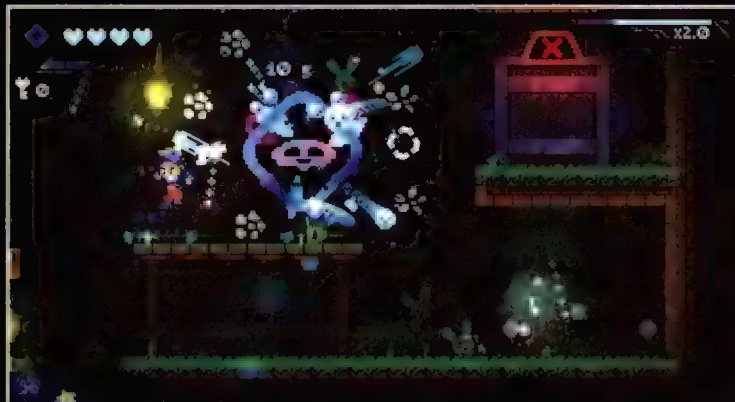
The Force Unleashed is veruit mijn favoriete Star Wars-game. Dat begon bij de eerste trailer, waarin Starkiller eigenhandig een Star Destroyer uit de lucht trekt. Misschien wel het bruutste dat ik toen ooit in een Star Wars-game of -film had gezien. The Force Unleashed slaat canon-technisch natuurlijk nergens op, maar dat is het punt ook niet: **je moet gewoon lekker kontschoppen met de Force.** Je krijgt de beschikking over absurde krachten, zoals een regen aan bliksem, gruwelijke Force-chokes en de mogelijkheid om vijanden in de lucht te laten bungelen alvorens je ze keihard wegsmijt.

The Force Unleashed is ook een bijzonder duistere game. In plaats van vechten voor het goede ga je op een klopjacht om de laatst levende Jedi na Order 66 af te slachten. **De game laat daarbij zien hoe grauw het bestaan van een Sith eigenlijk is,** en hoe manipulatief Darth Vader kan zijn. Met het sepia-achtige uiterlijk dat ze in 2008 vaak toepasten is het een van de meest deprimerende Star Wars-titels ooit.
Maar dan heb je deze Switch-port, **een versie die na al die jaren amper recht doet aan wat deze game zo tof maakt.** Een paar uur in het verhaal begon het namelijk te dagen: dit is de Wii-versie, niet de superieure PS3- of 360-versie die door LucasArts zelf werd gemaakt. Het gevolg is dat grote delen van de game anders zijn, en dat het er grafisch veel gedateerder uitziet dan nodig is. Oké, het draait eindelijk op 60fps en dat komt het hakken met de lichtsaber echt ten goede. En ja, er zijn motion-controls en een lokale multiplayermodus aanwezig als extra's. Maar toch: deze game kun je beter op Xbox Series X/One X spelen voor de beste ervaring.
En dat is zonde, want The Force Unleashed is zo'n game uit een ander tijdperk: nog voordat elke game zich aan Disneys regeltjes moest houden. Een tijdperk waarin je gewoon alle regels kon breken, puur voor de waanzinnig toffe gameplay.

SCORE:







WAS DE GAME MAAR ZO GOED ALS DE SOUNDTRACK...



Titel: **Revita**
Platform: PC, Switch
Prijs: 16,99

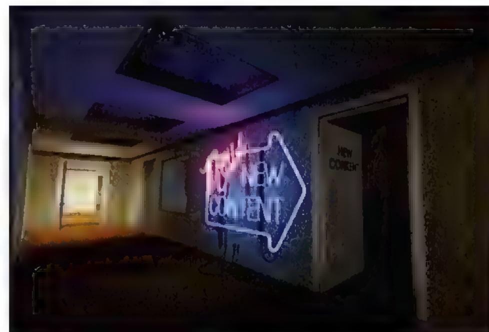
Yes! Weer een nieuwe roguelite met lichtruwe pixel-art voor een vriendelijk prijsje. Dit keer dook ik in de nieuwe game van Benjamin 'BenStar' Kiefer: Revita. **Deze snelle 2D-actiegame speelt zich af in een procedureel gegenereerd metrostelsel** (jaja, heel origneel) en volgt het verhaal van een jongeman met geheugenverlies. Het uiteindelijke doel van de game is het bereiken van een onheilspellende klokkentoren, maar om daar te komen zal je uiteraard eerst een aantal upgrades moeten verzamelen. Het lijkt wel een roguelike!

Wat Revita echter goed doet, is dat het toch een manier heeft gevonden om zich te onderscheiden van z'n genregenoten. Het is namelijk zo dat je de upgrades moet kopen met levenspunten. Je begint met vier hartjes, en een wapenupgrade kan je zomaar één of twee hartjes kosten. Je kunt dus niet zomaar iedere upgrade kopen en hersenloos door de levels beuken. Om het eerlijk te houden kun je levens terugkrijgen door zielen te verzamelen en deze om te zetten tot levenspunten, een mechaniek die we kennen van Hollow Knight. **Op gebied van gameplay weet Revita zich trouwens niet te onderscheiden.** Begrijp me niet verkeerd, het bestuurt prima hoor, maar daar is alles mee gezegd. De platformactie mist net even wat oomph en het schieten voelt net niet gewichtig genoeg. Het beste aan de game is eigenlijk de soundtrack, want die is echt heerlijk. Enfin, tijd voor een rondje Spelunky. Of wordt 't toch Dead Cells?

OORDEEL:









HERSENLOOS ACHTER JE SCHERM



Titel: The Stanley Parable: Ultra Deluxe
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 23,99

The Stanley Parable is zo'n titel die ik jarenlang geen échte kans gaf, en waar ik vervolgens nog langer op wachtte omdat er een 'Ultra Deluxe-versie' aan zou komen. Nu die er eindelijk is, **snap ik heel goed waarom deze indieparel alle liefde verdient**. In de basis is het een walking-simulator over Stanley, een man die op kantoor hersenloos knoppen indrukt en opeens ontdekt dat het hele pand is verlaten. Vervolgens ontdek je wat er gaande is en wandel je naar de vrijheid.

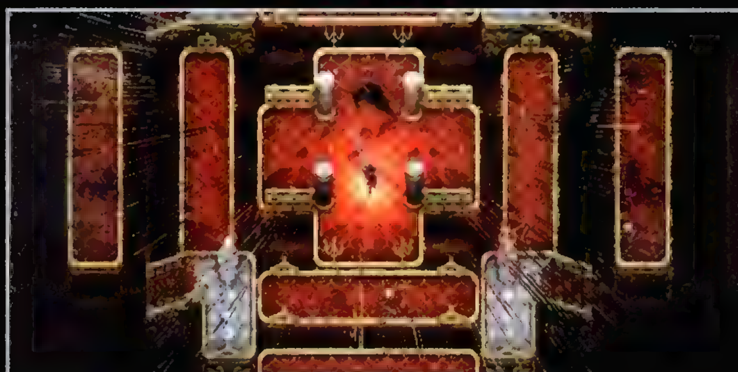
Maar The Stanley Parable is veel, véél meer dan dat. **Deze game weet namelijk heel goed dat het een game is**, en dat jij net als Stanley hersenloos knoppen indrukt achter een scherm. Een ontzettend geinige vertelstem vertelt dan ook wat je zou moeten doen, maar als je eenmaal van dat pad afwijkt ontdek je de vreemdste, meest hilarische dingen. The Stanley Parable is ontzettend meta, een komedie die remasters, gamevervolgen, online reviews, nutteloze features en eigenlijk de hele game-industrie op de hak neemt – op een ontzettend doordachte manier.

De Ultra Deluxe-versie is dan ook meer een parodie op remasters, want ontwikkelaar Crows Crows Crows is tien stappen verder gegaan om nieuwe content te presenteren, die vrij letterlijk wordt aangekondigd als 'nieuwe content'. Er zijn twists op bestaande eindes, talloze extra dialogen en belachelijk grote omgevingen om te verkennen. Vertellen wat dat allemaal inhoudt zou een grote spoiler zijn, maar geloof me: je gaat lachen.

SCORE:







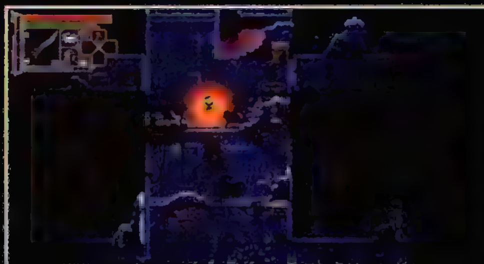
RIVIERWATER MENGT NIET MET ZIELENVOCHT



Titel: Loot River
Platform: PC, Xbox One
Prijs: 22,49

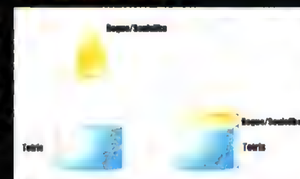
In principe is Loot River **een verdomd fijne mix van genres**: souls- en roguelike vormen samen een interessant geheel, terwijl de platformpuzzels er nog een extra laag uitdaging bij doen. Het pixel-stijltje is een beetje 'heb het t-shirt', maar verder lijkt niets me in de weg te staan om een goede tijd te hebben met Loot River. Toch is het me niet gelukt...

Misschien komt het omdat ik het na het uitspelen van Elden Ring wel even gehad heb met **dat sombere, half-poëtische 'je zoekt het maar uit'-idee** waar veel games sinds het bestaan van soulslikes mee weglopen. Misschien omdat Loot River, behalve het puzzelachtige Tetris-idee waarvoor je platformen over een rivier moet besturen om jezelf door de wereld te bewegen, eigenlijk amper iets nieuws doet. Het kan ook zijn dat het verhaal me niet uitdaagt,



of **dat het me gewoon echt te lang duurde voordat ik de game snapte en ik écht progressie kon maken**. Of dat de omgevingen niet divers genoeg waren om, zoals een roguelite betaamt, ze steeds weer opnieuw te bezoeken. Hoe dan ook, Loot River deed het niet voor me, terwijl ik gek ben op Tetris, roguelites en tegenwoordig ook wel een beetje van soulslikes houd. Soms mixen bepaalde genres misschien niet helemaal voor me, en de beste cocktails zijn vaak toch geen emulsies...

OORDEEL:







BOTSEN MET BALLEN IS LEUKER DAN OOIT

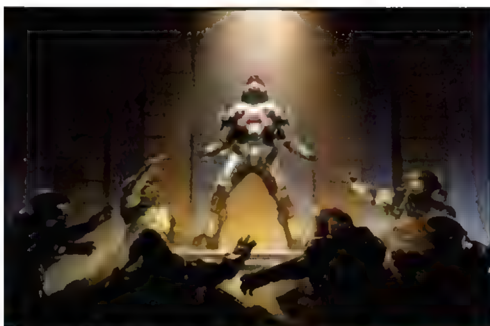
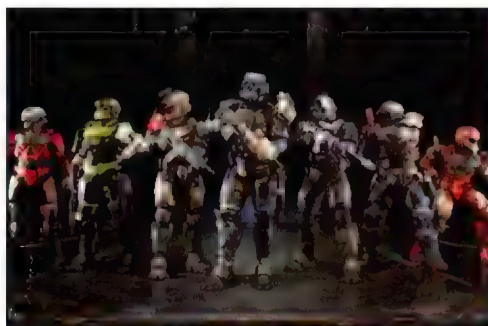


Titel: Peglin
Platform: PC
Prijs: 16,49 (Early Access)

Voor een briljante game hoef je echt geen onwijs moeilijk concept te verzinnen of een groep van 500 industrieveteranen bij elkaar te brengen om er een Quadruple A-titel mee te maken. **Peglin is gewoon een combinatie van de woorden 'Peggle' en 'Goblin'**; een roguelike Peggle-achtige game waarin de pegs die je wegspeelt omgezet worden in schade voor je vijanden (hij wordt omschreven als een "pachinko roguelike"). Simpel concept, maar Peglin werkt het verdomd goed uit.
Bovenin het scherm zie je jouw goblin staan, met tegenover hem een groepje vijanden. Die vijanden komen steeds een stapje dichterbij en zullen damage aanrichten als ze bij je staan, wat de nodige tijddruk oplevert. Je zal ze voor die tijd zelf kapot moeten maken door middel van... nouja, het spelen van Peggle. Bommen in het speelveld richten extra schade aan, critical hits kun je aanrichten door de gele pegs te raken en met de groene refresh-pegs wordt jouw gelimiteerde hoeveelheid kogels weer aangevuld. Dat is de basis van de 'combat' en het werkt heerlijk, maar **wat Peglin echt een van de leukste verrassingen van het jaar voor mij maakt is het roguelike-gedeelte.**
Op de map loop je via een soort boomdiagram naar beneden, met allerlei vertakkingen die naar verschillende 'levels' leiden. Door in de Peggle-levels jouw laatste bal aan een bepaalde kant van het scherm te laten vallen, kun je de route aansturen. Normale levels hebben normale vijanden, maar er zijn ook bosses, vraagtekens op de map waarbij je niet weet wat je kan verwachten en chests die extra dikke loot opleveren. Die **loot komt in de vorm van nieuwe kogels (Orbs) om af te schieten, met een ware shitload aan modifiers, perks en skills**, zoals het hoort in een roguelike. En dat is wat Peglin zo verdomd leuk maakt: dat je nooit weet hoe een run eruit komt te zien. Er zijn Orbs die alle vijanden pijn doen in plaats van een, Orbs die door 'normale' pegs heengaan en alleen de speciale pegs raken, Orbs die in de fik staan, Orbs die schade doen en jou healen, etc. etc. etc.
Het is zo'n onwijs simpel concept dat ik niet snap dat er nog geen andere Peggle-roguelike op de markt is. **Peglin heeft alles in zich om mijn volgende roguelike-verslaving te worden**, dus ik kan niet wachten om te zien hoe de game verder wordt ontwikkeld. Immers is Peglin pas net uit in early access, en wordt 'ie nog voorzien van allerlei updates, balansaanpassingen en nieuwe Orbs.

OORDEEL:




SEASON OF THE SOLO SPARTAN



Titel: Halo Infinite - Seizoen 2: Lone Wolves
Platform: PC, Xbox Series X/S
Prijs: Gratis update

Het heeft fucking lang geduurd, maar **eindelijk is het tweede seizoen van Halo Infinite gearriveerd!** Omdat ontwikkelaar 343 Studios 'zijn team wilde sparen' (lees: hen niet helemaal een burnout in wilde werken), heeft het een paar maanden langer geduurd voordat er nodige veranderingen zijn doorgevoerd in de multiplayer van Halo Infinite. Maar het is zover, en boy oh boy er is een hoop lol te beleven! De meest interessante toevoeging is wel Last Spartan Standing, een soort mix tussen Call of Duty's Gun Game-modus en Battle Royale. Je vecht in je uppie tegen andere Love Wolves en met elke kill krijg je XP, waarmee je steeds betere wapens kan verdienen. Het zijn fucking korte potjes – helemaal als je meer een... ehm, team-player bent, zoals ik – maar wel hele spannende, en **alleen al met deze mode kan je een flink tijdje verslingerd zijn aan Season 2**. Beetje jammer dat het telkens op dezelfde, nieuwe map is (het Jakku-achtige Breaker) en dat de Challenges een tijdje niet geregistreerd werden, maar goed... Progressie als je geen Battle Pass hebt gaat toch zo tergend langzaam dat je het daar niet voor hoeft te doen. Bovendien is het inmiddels vast al gefixt.
Verder is een oude klassieker, King of the Hill, terug van weggeweest, en deze modus voelt als een heerlijk knalfuifje van de ouwe school. Doet me denken aan de meest intense potjes Halo 3 en Gears of War in de 360-dagen. Maar dan met het nieuwe Infinite-randje, natuurlijk, en dat voelt nog steeds fris (voor mij althans). Nieuw voor mij is Attrition, hoewel deze mode afgelopen winter blijkbaar al wel kort speelbaar was. Deze variatie op Team Slayer heeft best spannende, afwijkende regels, inclusief een pool van levens en de tijdelijk mogelijkheid om te reviven. Leuk spul en **alles bij elkaar zorgt het ervoor dat Season 2 qua competitieve multiplayer een lekkere injectie content krijgt**. Hoewel we natuurlijk nog steeds op de co-op-singleplayer en Forge wachten, die pas in de herfst schijnt te komen.
Overigens is Halo: Infinite nog verre van perfect, zelfs nog los van de belachelijke progressieproblemen en andere zaken waar Bungie zich over aan het buigen is. Want ik heb wel eens **tien minuten moeten wachten op een potje Team Slayer**, en wanneer komt die nieuwe map, Catalyst, nou eens langs in de roulatie!? Misschien toch nog wel wat overwerkte mensen, daar bij 343...

OORDEEL:



INTERVIEW
CHRIS CONSTANDSE

PU-LEZER CHRIS CONSTANDSE IN HET ZONNETJE





Onlangs organiseerden we een livestream waarmee we geld inzamelden voor vluchtelingenhulporganisatie UNCHR in verband met de oorlog in Oekraïne. Mensen konden bieden op vette cadeaus, waaronder een interview in deze Power Unlimited. Daar had trouwe abonnee Chris Constandse (35) wel oren naar. Hij doneerde 120 euro en daarmee heeft deze fanatieke gamer een eigen pagina dik verdiend!

Chris heeft zo'n zeven jaar geleden al eens in de PU gestaan om zijn gameverzameling uit te lichten, maar de kans om nog eens in zijn favoriete tijdschrift te shinen kon hij natuurlijk niet laten schieten. Hij is dan ook een fan van het eerste uur! "Ik nam in 1997 een abonnement, dat was de Power Unlimited met Total Annihilation op de cover. Sindsdien ben ik lid en lees ik elke maand nog met veel plezier. Ook de website kan ik waarderen. Ik luister bijvoorbeeld graag naar de Powerpraat. Samuels Masterclass over Elden Ring was goud, maar ook de artikelen van Graddus en Jurjens ervaring met Nintendo. Het zijn jongens die vanuit hun eigen stijl schrijven."

EEN HEEL GAMELEVEN

Chris heeft thuis een flinke gameverzameling staan, van oude retroconsoles en -spellen tot de nieuwste spelcomputers. "Ik ben begonnen bij de Super NES, met games als de Donkey Kong Country-trilogie en Lufia – recentelijk las ik in de PU dat Jurjen die vertaling heeft gedaan – en daarna ging ik door met de PlayStation 2 en GameCube. De PS3 heb ik tijdens mijn studentenleven wat minder meegekregen – al mijn geld ging op aan bier in plaats van de laatste games – maar met de PS4 heb ik het weer fanatiek opgepakt en inmiddels staan er een PlayStation 5, Xbox Series X en Switch in huis." De oudere games start hij niet zo vaak meer op, maar hij bewaart ze toch voor de herinneringen. "Die games bevatten verhalen van een tijd die niet meer terugkomt."

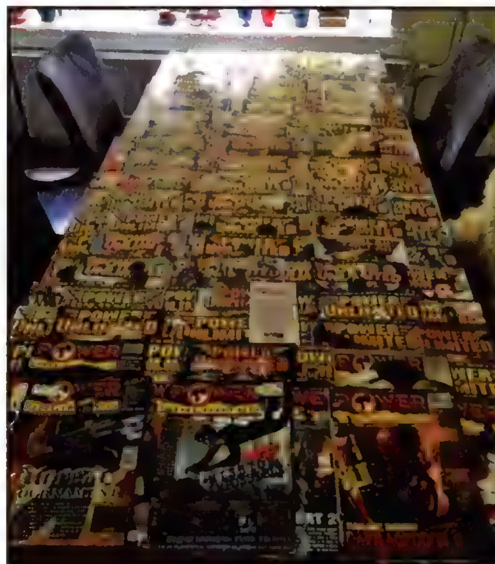
GAMEPAPA

Op dit moment speelt Chris de Demon's Souls-remake. Hij koopt elke keer weer trouw de nieuwste release van FromSoftware, maar merkt dat het als volwassen gamer niet een makkelijke opgave is om erdoorheen te komen. "Het zijn hele coole games, ook qua lore, maar nu ik sinds januari vader ben van mijn zoon James merk ik dat ik te weinig tijd heb om heel de avond te blokken op één baas, met een relatief grote kans dat ik hem aan het einde van de avond nog steeds niet heb verslagen."



Maar dat vindt Chris eigenlijk helemaal niet erg, want hij hoopt dat hij later zijn passie voor games én de Power Unlimited over kan dragen aan zijn zoon [Misschien is dit de goede plek om te zeggen dat je het financiële advies van Graddus uit een paar PU's geleden met een korreltje zout moet nemen, voordat je jouw collectie PU's moet verkopen om de hobby te kunnen bekostigen. Of nog erger, voordat James' eerste woordje 'budgetbak' wordt - Marvin]. "Eigenlijk vind ik lezen over games net zo leuk als gamen zelf. Daarom lees ik de PU ook zo graag; de redacteuren schrijven op een manier die heel herkenbaar is." Nou, dat blijven we maar al te graag doen voor lezers zoals jij, Chris. Bedankt voor je donatie en je steun!







QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waarom is Leonardo Graddus' favoriete Turtle?**
- A) Hij houdt van z'n 'niet lullen maar poetsen'-karakter.
- B) Hij houdt van z'n 'niet poetsen maar lullen'-karakter.
- C) Hij houdt van z'n 'niet poetsen maar smullen'-karakter.

2 **Waar kennen we PU-lezer Chris van?**
- A) Hij heeft een enorm succesvol OnlyFans-account.
- B) Hij is wereldkampioen baklappen eten.
- C) Hij stond zeven jaar geleden al eens in de PU met z'n gameverzameling.

3 **Welk universum wil Jurjen in Kingdom Hearts 4 bezoeken?**
- A) Die Hard.
- B) The World According to Jeff Goldblum.
- C) Inside Out.

4 **Waardoor vonden Alie en Marvin WoW: Shadowlands zo kut?**
- A) De misstanden bij Activision Blizzard.
- B) Time-gating.
- C) Er is geen mobiele versie van gemaakt.

5 **Waarmee leidt Guybrush Threepwood zijn vijanden af?**
- A) Een uitschuifbaar houten been.
- B) Een gigantische, glimmende haak.
- C) Een driekoppige aap.

6 **Waarom zagen gamers het succes van Elden Ring aankomen?**
- A) Omdat het de grootste, meest epische versie van Dark Souls beloofde te worden.
- B) Omdat ze gelijk aan de jaren 80 moesten denken bij het zien van de trailers.
- C) Omdat George R.R. Martin eraan meewerkte.



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN EPOS H3 PRO HYBRID GAMING HEADSET

PU 337 LIGT 6 JULI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAN WE GENIETEN VAN EEN VERHAAL OVER FAAL, EN DE VUILNISHOPEN VAN GAMES.
- KOMEN WE ERACHTER WAT JE HET BEST KAN GEBRUIKEN TIJDENS EEN HANDGEMEEN. HET GEMEENSTE HANDWAPEN DUS!
- LUISTERT MARVIN NAAR HET ZWANENLIED VAN DE NEKKENBIJTERS.
- GAAN WE ERVAN UIT DAT GRADDUS INMIDDELS WEL EEN ELITE IS NU HIJ VOOR DE VIJFDE KEER GAAT SNIPEN.
- GAAT JURJEN EEN STRIKE GOOIEN. OH WACHT, NEE, DAT HEBBEN WE VERKEERD. HIJ GAAT EEN MARIO STRIJKEN!
- DUIKT WOUTER IN EEN GROEVE. HOPELIJK NIET FACE FIRST!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

DEN OUDEN DOOSCH

Dit is een klassiekertje, hoor! Deze handtekeningen verzamelde stagiair Rawien op de laatste Gameplay. Dat was de gamebeurs van Nederland, waar wij natuurlijk ook in het wild rondliepen. Dit shirt hebben we geveild tijdens onze 'Grote Pakjesprijzenloop' en de nieuwe eigenaresse is, jawel, de vriendin van Wouter. Een mooi stukje Nederlandse gamegeschiedenis.



PULITIE

De politie is je beste vriend en dat is ook zo, alleen deze agent is niet zo blij met Wouter. Dit verhaal heeft natuurlijk wat context nodig, komt 'ie: Martin was met zijn kroost onderweg naar zwemles, en aangezien die mannetjes zwaaien naar alles met een zwaailicht, werd dat ook druk gedaan naar een voorbij rijdende politiewagen. Het raampje werd naar beneden gedraaid... nou, ja, elektrisch dan, en een klein babbeltje volgde, waarna deze agent Martin herkende en blij vertelde dat hij dagelijkse klant is van PU.nl... Het onderwerp van het gesprek verschoof al snel naar The Witcher 3, en dat die 88 toch echt te laag is, Wouter. Wil je de volgende keer trollen in de reacties op PU.nl, dan weet je dus dat de sterke arm der wet meekijkt!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

THE FURBTROLLER

Zo, dit is voer voor nachtmerries! Maar hij werkt wel. Chad Etzel heeft een oude Furby gestript en omgebouwd tot werkende Xbox-controller.



BEDANKT VOOR DEZE MOOIE CREATIE

Denken we...

Beste Martin en crew,

Speciaal omdat ik van gamen en de pu hou heb ik voor jullie deze creatie gemaakt...! Enjoy en have fun...!



DE BESTE GOODIE

De simpelste dingen zijn vaak het mooist. Neem bijvoorbeeld deze strandbal, met daarin de aap van Super Monkey Ball. Perfect, toch?



FRAMEDROP

JORDI PETERS







Neo's Art



Deze maand liet Neo haar creativiteit voeden vanuit Nederlandse bodem, om precies te zijn met een game genaamd We Were Here Forever. Hoe ze precies op een tarotkaart is gekomen, kan ze beter zelf uitleggen:

"De game gaat vooral over ontsnappen, want je bent gevangengenomen door de Jester, maar die blijkt eigenlijk zelf ook een gevangene te zijn. In de tarot staat de kaart Judgement voor ontsnapping, van zorgen, angsten of moeilijke situaties. Ook staat het voor het vinden van je doel. Vond het wel toepasselijk dus!"

Judgement

MotoGP™ 22

NU VERKRIJGBAAR



PS5 | PS4 XBOX ONE XBOX SERIES X|S NINTENDO SWITCH STEAM

motogpvideogame.com | #motogpvideogame



MotoGP™22 © 2022 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2022 Dorna Sports S.L. - All rights reserved. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. All other trademarks are properties of their respective owners.



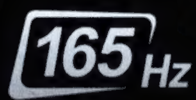
FROM €299
TO
€199

Optix G27C4





1500R Curved



High Refresh Rate



Fast Response Time



Wide Color Gamut



FREESYNC

VERKRIJGBAAR BIJ O.A







